

De Rode Ridder

DE VLOEK VAN DE TUPILAK



WILLY VANDERSTEEN

DE VLOEK VAN DE TUPILAK



Tekst en tekeningen: Karel Biddeloo
Inkting: Urssla Lundmark en Karel Biddeloo
Kleur: Hannelore Vantieghem

Standaard Uitgeverij



HET NOORDEN VAN GROENLAND... NABIJ DE POOLZEE. EEN DRAKENSCHIP VAART LANGZAAM VOOR DE KUST. AAN BOORD BEVINDEN ZICH...



HARDED, EEN ARABISCHE PRINS...

DE OOSTERLING WOE-LI...



ARAKJA, EEN AMAZONE...



MYRIAM AFKOMSTIG UIT DE SIBERISCHE STEPPE EN MONGO, EEN AFRIVAAN...



EN TENSLOTTE... JOHAN, DE RODE RIDDER.



Vrienden, voor ons ligt Ultima Thule, het einddoel van onze reis!

Thule is de laatste bewoonde, meest noordelijke voorpost bij het poolgebied... Tot hiertoe maakten we een pleziertocht, maar nu begint onze opdracht!





Ieder van ons werd door onze opdrachtgever uitgekozen wegens een bijzondere begaafdheid, wapenkennis of talent... En we kregen een elixir te drinken dat ons ongevoelig maakt voor de koude!



We zijn allen vrijwilligers en dienen een hoger doel. Vergeet vooral niet: onze samenwerking is een noodzaak om te slagen. Alleen door een-drachtig te zijn kunnen we de gevaren, die vanaf nu op ons loeren, het hoofd bieden!



OPEENS KEERT MONGO, DE AFRIKAAN, ZICH AF EN KIJKT UIT OVER ZEE...

Luister eens... horen jullie dat ook?



Ik hoor niets ongewoons!

En ik evenmin!

Maar Mongo beschikt over een buitengewone speurzin!

De branding van de zee wordt steeds heviger!

Jal! Nu hoor ik het ook!



VANUIT DE DIEPTE RIJZEN HOGE GOLVEN OMHOOG TERWIJL EEN RAZENDE WIND OVER DE OPPERVLAKTE GIERT.



Wat een geweld! Dit is geen gewone storm!

UIT HET VOORONDER KLINKT PLOTS EEN DIEPE STEM...



Zeer juist opgemerkt! En wat het ook is... het komt recht op ons af!



AAN DEK
VERSCHIJNT
GUNWALD,
DE STUUR-
MAN.

Misschien is
een onderzeese
aardbeving de
oorzaak!

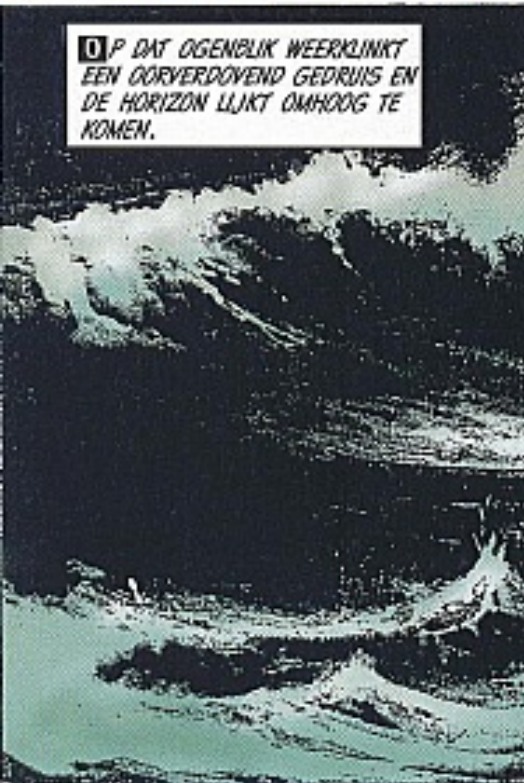


Maar... dan moeten
we hier als de
weerlicht
vandaan! Gooi
het roer om!

Geen sprake van,
Myriah! We gaan
tot het uiterste en
niets mag ons
tegenhouden! We
varen door!



Maar laten we de
zeilen reven! Anders
worden ze aan flar-
den geblazen!



OP DAT OGENBLIK WEERKLINT
EEN OORVERDOYEND GEDRUIS EN
DE HORIZON LIJKT OMHOOG TE
KOMEN.



Bij Wodan! Dat
wordt een vloed-
golf!

Snel, klamp
jullie vast! Onze
enige kans!

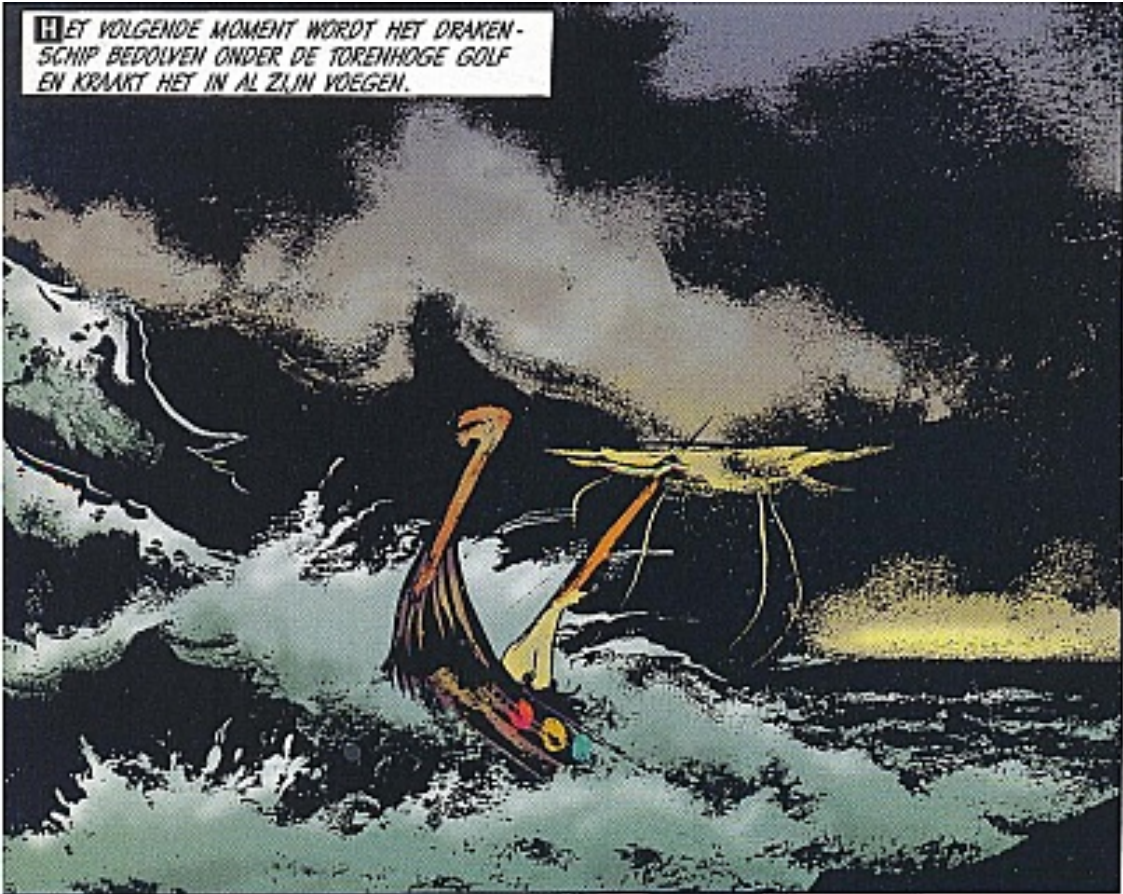


REEDS SCHIET DE
KOLOSSALE GOLF MET
DONDEREND GEWELD
OP HET SCHIP AF...



Die enorme
watermassa gaat ons
wegvagen! Zal het schip
het houden?

HET VOLGENDE MOMENT WORDT HET DRAGEN-
SCHIP BEDOLVEN ONDER DE TORENHOGHE GOLF
EN KRAAKT HET IN AL ZIJN VOEGEN.



DE BOOT TOLT IN HET ROND
EN MAAKT ZWAAR SLAGZIJ.



*Hemel,
we gaan
kapseizen!
Klamp jullie
vast!*



*We maken
slagzij! Gooi het
roer om!*

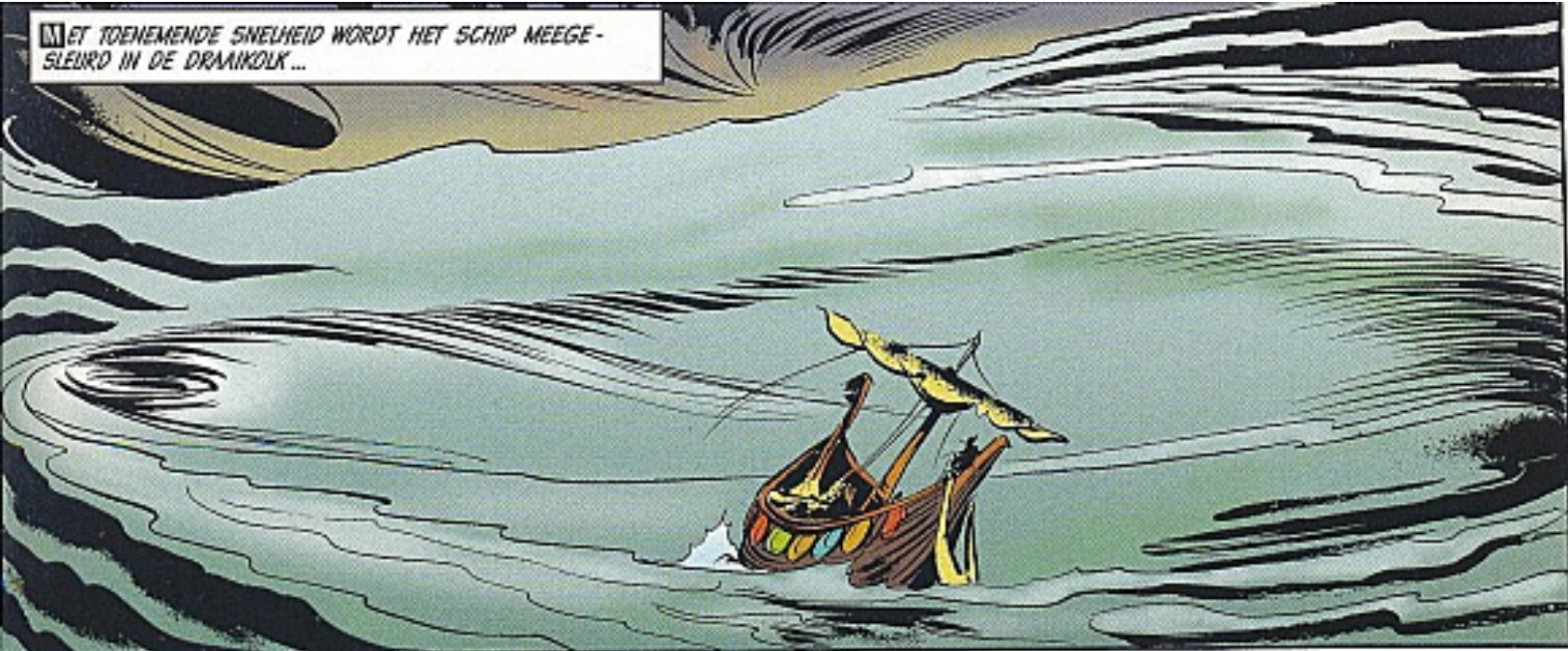


*Mijn God...
daar, recht
voor ons!*

*Freja, sta
ons bij! Dat
is... een
maalstroom!*



MET TOENEMENDE SNEUHEID WORDT HET SCHIP MEEGE-
SLEUDD IN DE DRAAIKOLK...



AARANJA
VERLIEST HET
EVENWICHT...



EN
WORDT
OVERBOORD
GESLAGEN.



MAAR ZONDER
DE MINSTE
AARZELING...

SPRINGT DE
RODE RIDDER
OVERBOORD.



ARANJA!!!

Niet doen,
Johan! Dat is
zelfmoord!



De stroming voert me mee...
Het is hier schemer-
donker... waar zou Aranja
zijn? Ik zie haar niet!



MAAR PLOTS MERKT
JOHAN DE AMAZONE OP.



Ze tracht de
oppervlakte te
bereiken! Het lukt
haar niet!



JOHAN SNELT ARANJA TE HULP EN
ZET KOERS NAAR DE OPPERVLAKTE,
MAAR...



Hopeloos!
De stroming is
te sterk!



MAAR DAN BEMERKT DE
RIDDER DE GESTALTE VAN
WOE-LI, DIE HEN TEGE-
MOET ZWEMT.



Hij heeft een
touw bij zich!

Dat kan onze
redding betekenen!
Als ik het touw
vastkrijg!



Gelukt! De anderen op het dek halen ons op!



Met vereende krachten hijsen de overige groepsleden de drenkelingen omhoog.



En even later zijn Johan, Aranja en Woe-li weer op het dek van het Draken-schip.



Hoe is dat mogelijk? De maalstroom is plots verdwenen!

En de storm is gaan liggen!

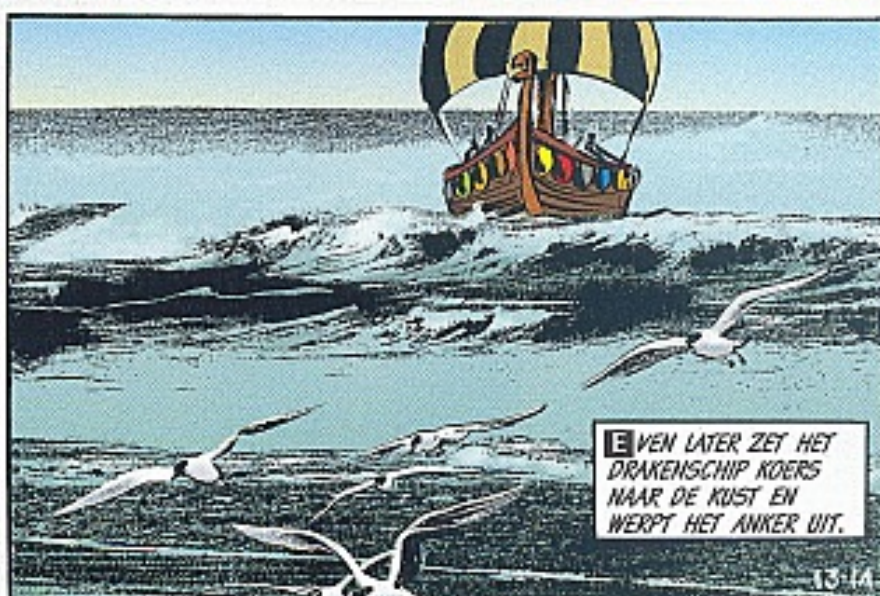


De zee is weer kalm als voorheen! Dat lijkt wel toverij! Wat is er toch gebeurd?

Dat was onze eerste proef, Aranja! De Duistere Kracht die ons opwacht, heeft getracht om ons uiteen te drijven... Maar onze samenhang was sterker... We hielpen elkaar en dreven zo de Boze Kracht terug!



Nu kunnen we aan land gaan en de handelsnederzetting bezoeken, waar alle onheil begonnen is!



Even later zet het Drakenschip koers naar de kust en werpt het anker uit.



WAPENS EN
VOORRADEN WORDEN
AAN WAL GEBRACHT
EN DE AVONTURIERS
TREKKEN HET BIN-
NENLAND IN.



Daar is alle ellende
begonnen. De handels-
post heeft geen teken
van leven meer
gegeven... De hele
streek lijkt trouwens
doods en verlaten!
Wees op jullie hoede!



En nu
op zoek
naar de
handelsne-
derzetting
Oaanaaq!



Oaanaaq ligt die
kant uit! Niet lang
geleden brandden daar
nog houtvuren!
Maar ik voel geen
menselijke aanwezigheid!



NA EEN KORTE
TOCHT BEREIKEN ZE
DE HANDELSPOST.

Het is moeilijk om
onder woorden te brengen,
maar... daarbinnen huist iets
boosaardigs!



BEHOEDZAAM
NADEREN ZE
DE HOUTEN
GEBOU-
WEN...

Hou jullie
wapens klaar,
vrienden! Hier
dreigt duidelijk
gevaar!



Wij oostelingen zijn velzot
op vuulwelk... uw nedelige
dienaar heeft zelf iets ineen-
geknutseld dat nuttig kan
zijn... een pomp met bland
bale vloelstof!



Als de
waakvlam blandt
kan ik hielmee
vuulstalen naal
de vijand
spuiten!

O néé!
Blijf met die
vuurspuit uit
mijn buurt,
hoor je?

MEET ZIJN ZONDERLINGE WAPEN IN DE
AANSLAG DRINGT WOE-LI DE BLOKHUT
BINNEN.



Komen jullie maal!
El is hiel geen
levende ziel te
bekennen!



De bewoners
zijn verdwe-
nen! Maar
hoe?

De haald is uit,
maal el ligt nog hout
klaal...Zal ik even vuul
maken?



Als ze gevlucht zijn
hadden we buiten
spolen moeten vin-
den!



WOESJJ!!!



Duizendmaal excuus!
Maal ik ben blij dat
ik mijn wapen heb
kunnen uitplobelen en
dat het maal beholen
welkt! Het zal ons
nog van nut zijn!



Woe-U!!!
Hou op!!!! Zo-
dadelijk worden we
allemaal levend
gebraden!



Kijk, hier staat
eten op tafel en de borden
zijn nog warm! De bewoners
kunnen dus nog niet lang
geleden verdwenen zijn!
Maar hoe?





Hierbinnen
moet een aanwijzing te
vinden zijn! Laten we het
gebouw eens grondig
doorzoeken... Ieder een
kant uit!



A RANJA DOORZOEKT
EEN BERGHOK...

Achter mij...
het is alsof
iemand mij
staat te
begluren!



B LIKSEMSNEL DRAAIT
DE AMAZONE ZICH OM...



Wat... wat is
dát?!



D P DE TAFEL STAAT EEN
EIGENAARDIG, UIT BEEN
GESNEDEN BEELDJE!



EEN TUPILAK!!!

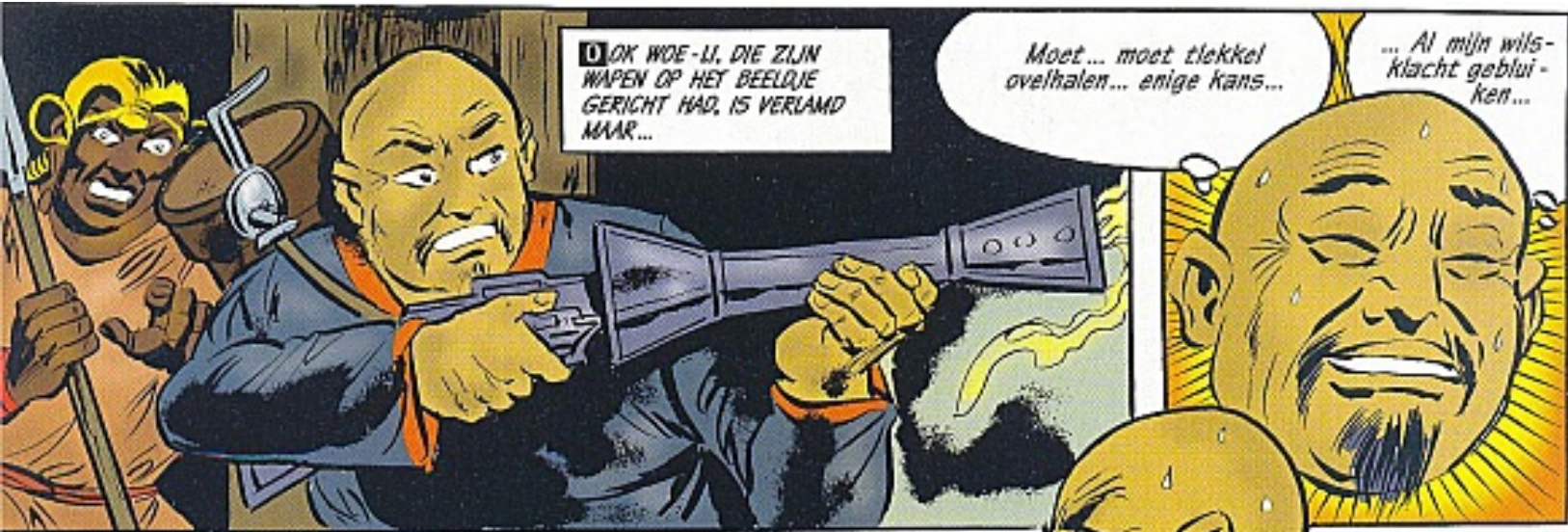
Kijk hem vooral niet aan, of je
bent verloren!



J OHAN SPRINGT NAAR VOREN OM
HET BEELDJE WEG TE SLINGEREN
MAAR... TE LAAT!



D E BOOSAARDIGE, DOOR-
DRINGENDE BLIK VAN HET
BEELD HEEFT EEN VER-
LAMMENDE UITWERKING!



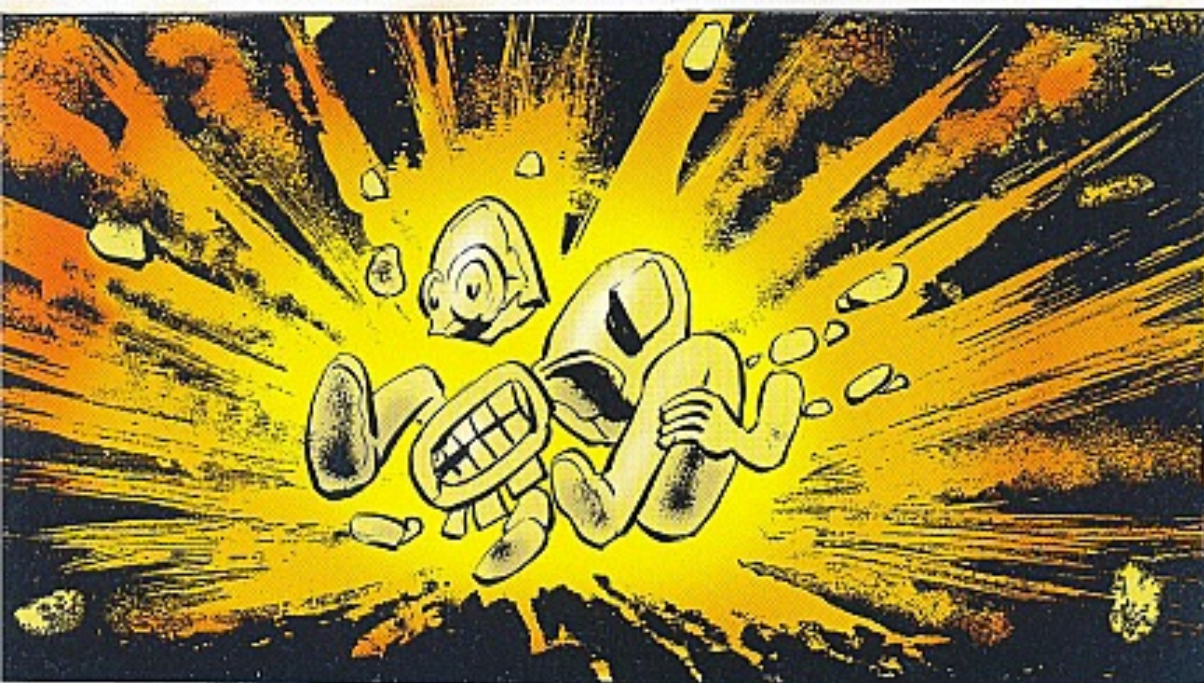
DOK WOE-LI, DIE ZIJN WAPEN OP HET BEELDJE GERICHT HAD, IS VERLAMD MAAR...

Moet... moet tlekket ovelhalen... enige kans...

...



PEENS SPIJNT WOE-LI'S WAPEN EEN LOEIENDE VUURSTRAAL UIT EN...



Bravo, Woe-Li! Het beeld is vernietigd! We kunnen weer bewegen! Bij Sint-Joris, wat betekent dit?!



Een verschijning!
De ziel van de
Tupilak...

Er stijgt een lich-
tende gestalte op
uit de brokstukken
van het beeld!



... die door
Woe-Li bevrijd
werd!

DE VERSCHIJNING LIJKT ALS-
MAAR TE GROEIEN EN KEERT ZICH
NAAR DE ZEVEN INDRINGERS.



*Spreek tot ons,
vrije ziel! Wie heeft je
in het Tupilakbeeld
opgesloten en
waarom?*



*Ik behoorde tot de mensen van de
nederzetting... een machtige tovenaars
verscheen uit het niets en verpulverde
onze lichamen, waarna hij onze zielen
opsloot... Mijn opdracht was, om
jullie te verlammen!*



*Hoe heet
die
tovenaar?*

*En waar
kunnen wij
hem vinden?*



*Zijn naam ken ik niet!
Maar je kunt hem
vinden... in de
Grote IJsgrot!*



WA DEZE WOORDEN SCHIET DE LICHTENDE
GESTALTE OMHOOG DOOR HET DAK EN IS
VERDWEEN.



*De bevrijde ziel
keert terug naar het
Licht! Maar zijn
metgezellen zijn nog
opgesloten in andere
Tupilakbeeldjes... Laten
we op zoek gaan naar
de Grote IJsgrot...
Ik ken de weg!*



EVEN LATER TREKKEN JOHAN EN Z'N GEZELLEN DE WITTE WOESTENIJ IN...

... OP ZOEK NAAR HUN ONBEKENDE VIJAND.

Dit kan een barre tocht worden! Waar ligt die ijsgrot, Gunwald?

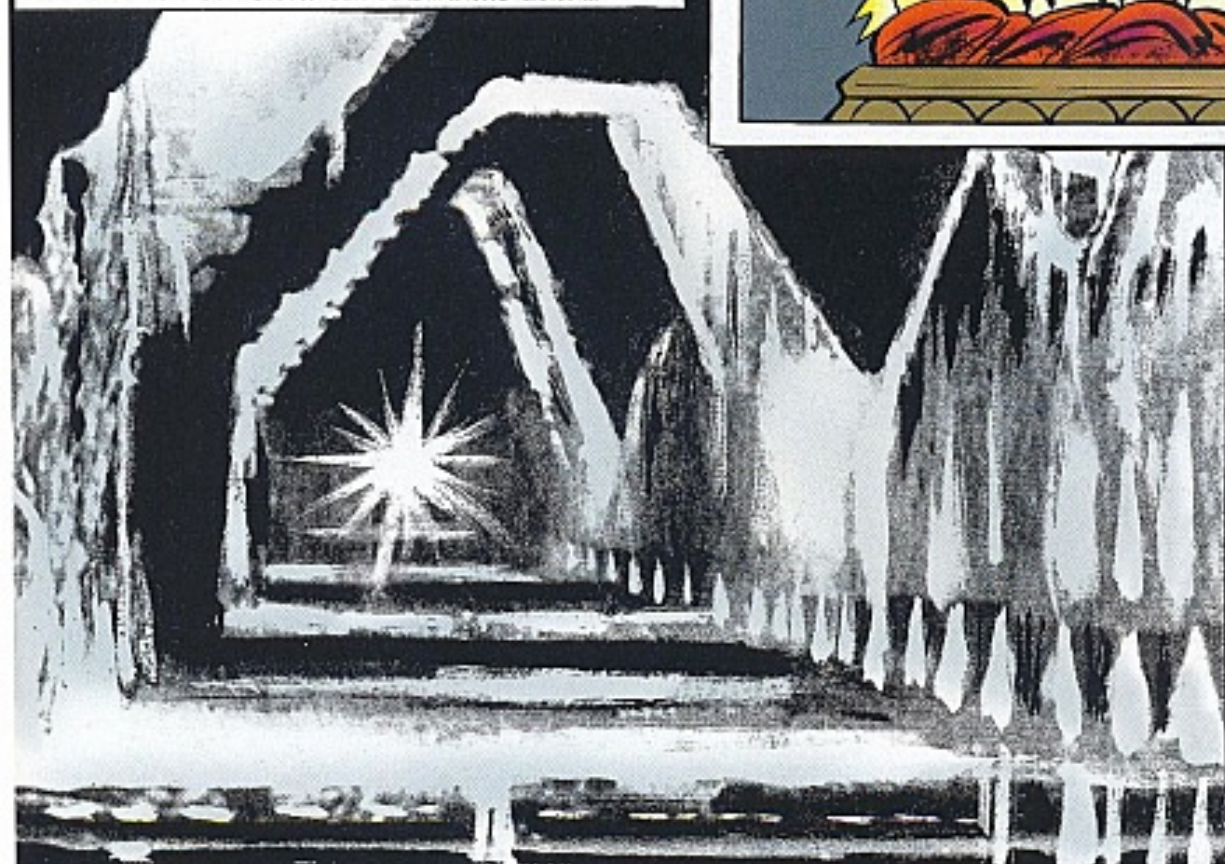


Ten noorden van die heuvels...
We raken daar wel eer het donker wordt!



MAAR DE GROEP HEEFT ER GEEN VERMOEDEN VAN, DAT HUN KOMST IN EEN KRISTALLEN BOL WAARGENOMEN WORDT...

... IN HET BINNENSTE VAN DE GROTE IJSGROT! IN EEN DER UITGEHAKTE GANGEN GLOEIT EEN BLAUWCHTIG LICHT...



... GEZETEN OP EEN BAZALTEN TRONN STAART EEN SINISTERE GESTALTE NAAR DE KRISTALLEN BOL AAN ZIJN VOETEN.

HET IS KERWYN DE
MAGIER, DE BOOSAARDIGE
TWEELINGBROER VAN
MERLIN. (1)



Mijn leerling Bahaal
verblijft in Brittannië
waar hij een leger
opricht om Arthur te
bestrijden, terwijl ik
hier een eigen
duivels plan aan
het uitwerken ben!



Ieder van jullie
heeft zijn eigen
opdracht... Jij daar,
met de knots, je weet
wat je te
doen staat!

Jullie, Tupilaks,
zullen mij daarbij
helpen!



INMIDDELS, BIJ VALAVOND, HEBBEN DE ZEVEN AVONTU-
RIERS HUN DOEL EINDELIJK BEREIKT.



Daar ligt de
Grote IJsgrot! Nu
moeten we zeer
voorzichtig zijn!

Er... er
komt iets
hierheen!

Iets
groots!
Het doet
de grond
trillen!



Mijn God! Kijk
daar! Droom ik?

Wat een gedrocht! Zoek dekking, snel!

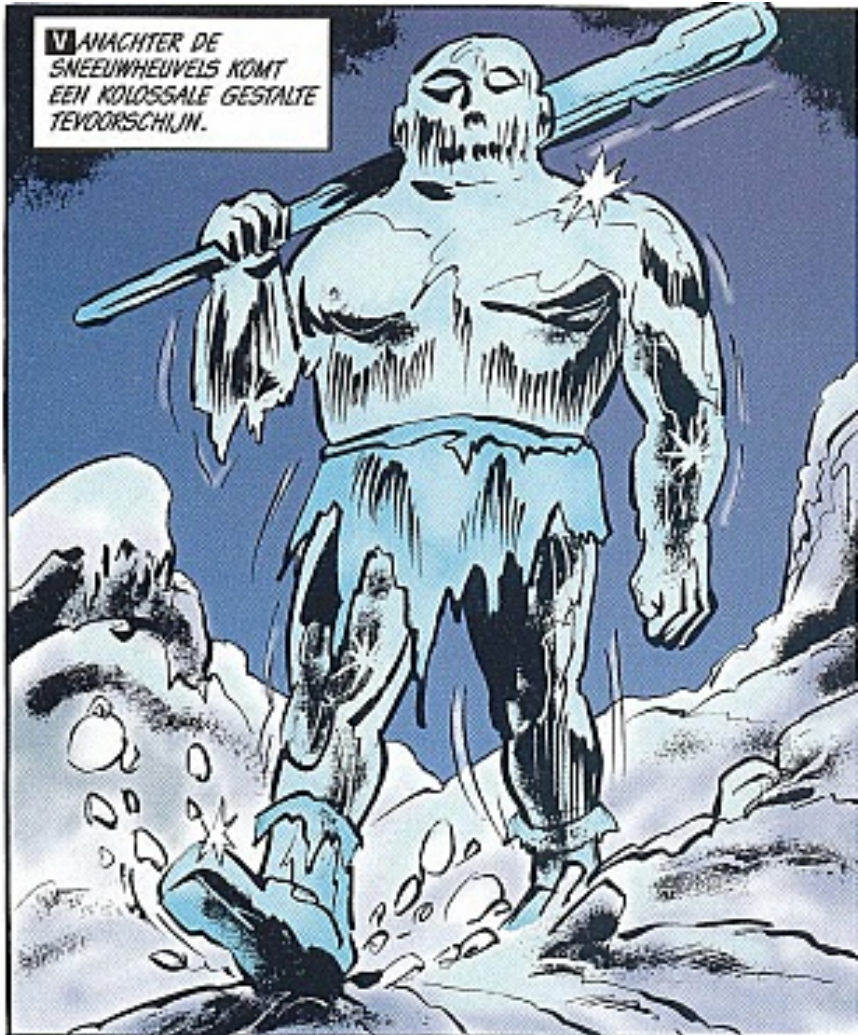


Bij Odin!
Een VORSTREUS!
We zijn verloren!



DE VORSTREUS
MERKT PLOTS DE
INDRINGERS OP
EN REAGEERT
MEETEN.

VANACHTER DE
SNEEUWHEUVELS KOMT
EEN KOLOSSALE GESTALTE
TEVOORSCHIJN.



Nog niet,
Gunwald!

Verspreid
jullie, snel!



HET VOLGENDE MOMENT SUIST
ZIJN ENORME KNOTS OMLAAG!

EEN DONDERENDE SLAG DOET DE AARDE BEVEN
EN IJSBLOKKEN WEGVUEGEN.



MAAR MET EEN HALSBREKENDE DUIKSPRONG VAN JOHAN
ZICH, NET ALS Z'N GEZELLEN, IN VEILIGHEID BRENGEN.



Met mijn blandspuit
klijg ik die leus niet klein,
Haloed!

Maal wat ben je
met die blaaspomp
van plan?



Dacht je dat alleen
oosterlingen graag met
vuurwerk spelen,
Woe-Li?

Haha,
let
maar
eens
op!



Kijk uit! De Vorstreus
valt opnieuw
aan!

Wel,
des te
beter!



OPNIEUW ZWAAIT
DE KOUDE ZIJN
KNOTS DE HOOGTE
IN...



MAAR PLOTS SPRINGT HARDE
TEVORSCHIJN...

... EN BRENGT ZIJN
BLAASROER IN DE
AANSLAG.

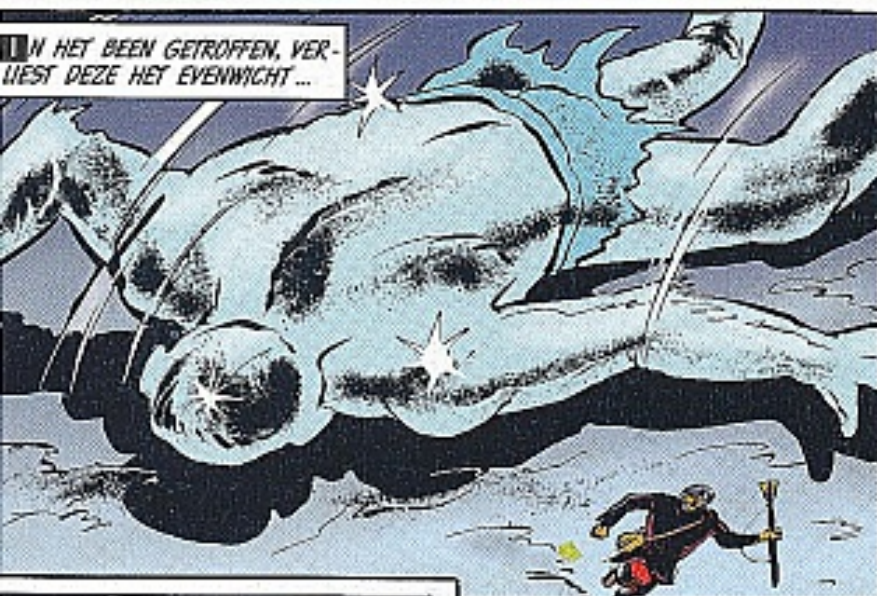


IERWIJL DE
ZWARE PAssen
VAN DE
VORSTREUS DE
AARDE DOEN
TRILLEN...



... ZOEFT EEN KLEINE GLAZEN
BOL NAAR DE AANSTORMENDE
KOLDS.

IN HET BEEN GETROFFEN, VER-
LIEST DEZE HET EVENWICHT ...



UIT DE
RESTEN
VAN DE
REUS...

... SCHIET
EEN LICHTENDE
GESTALTE DE LICHT
IN.

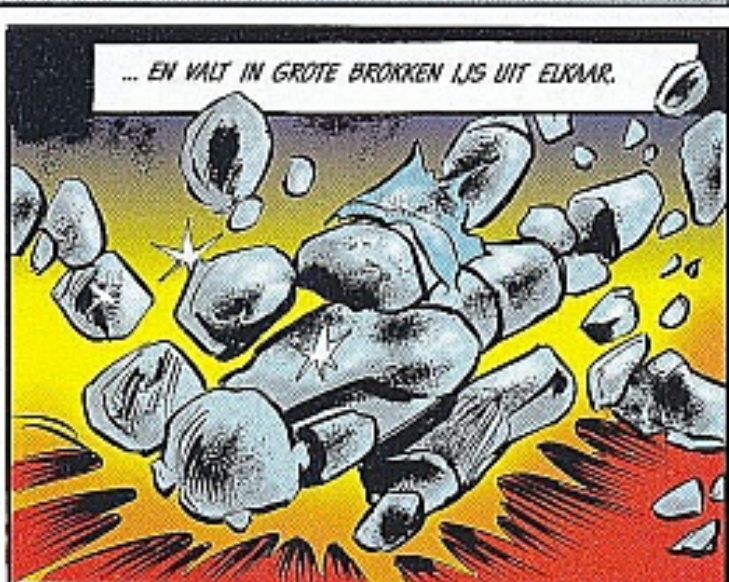
Weer een ziel die
bevrijd is! De Tupilak
kan geen kwaad meer
doen!



Maar allicht zijn er
nog andere die in
hinderlaag liggen! Ik
vraag me af wat ons
nog te wachten staat!



... EN VALT IN GROTE BROKKEN IJS UIT ELKAAR.



IN DE IJSGROT ...

Vervloekt!
Ze hebben mijn Tupilak
uitgeschakeld! Dit
had ik niet verwacht!



Maar ik
heb hier nog een ander
beeldje dat ik erop
uitleg... Benieuwd
of ze dat zullen
overleven!





3 EHOEDZAAM TREKKEN DE ZEVEN OP IN DE RICHTING VAN DE IJSGROT, WAARUIT EEN FEL LICHTSCHIJNSEL STRAALT...



Opgepast!
Ik voel beweging
in de ondergrond!
Er komt iets
op ons af!



1 HET VOLGENDE MOMENT
WORDT DE AFRIKAANSE
KRIJGER...

... HOOG IN DE LICHT GESLINGERD...



Een... een
SNEEUWRUPS!!!!!!

Een sneeuw-
rups? Ik
wist niet eens
dat die
bestonden!

Ik ook niet!
Maar hoe moet
je zo'n
gedrocht
anders noemen?



2 ZIJN MAKERS SCHIE-
TEN HEM ONMIDDELLIJK
TE HULP!



WOEDEND STORT
MONGO ZICH MET ZIJN
SPEER OP HET KRON-
KELENDE ONDIER.





Onze wapens hebben geen uitwerking! De huid van de sneeuwruips is te dik!



Geen nood, Johan! Hier heb ik een pijl waartegen die grote worm zeker niet bestand is!



IN DE MUIL GETROFFEN, WORDT DE SNEEUWRUPS DOOR EEN BIJTENDE ROOK OMGEVEN EN VALT LEVENLOOS NEER!



Wat voor zonderlinge pijl was dat, Myriah?!

De pijlpunt is een glazen ampul, Aranja...

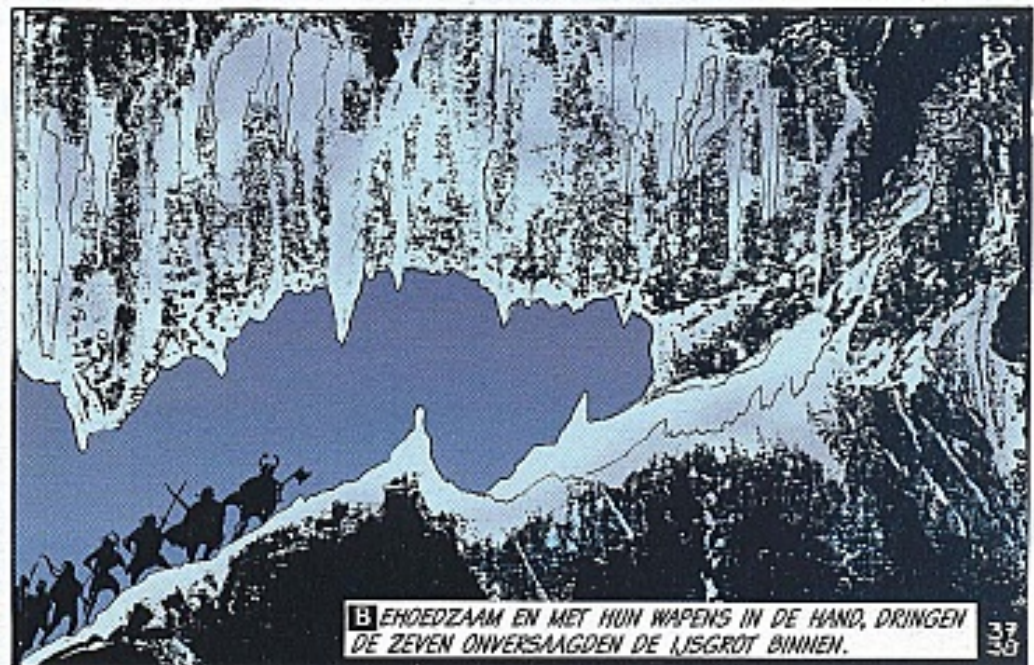


En die is gevuld met een bijtende, verstikkende vloeistof die een dodelijk gas wordt als ze aan lucht wordt blootgesteld! Van de sneeuwruips blijft niets meer over!



Wel... dat is dan weer eens goed afgelopen!

De weg naar de IJsgrot ligt open! Vooruit maar... en wees bijzonder op je hoede!



BEHOEDZAAM EN MET HUN WAPENS IN DE HAND, DRINGEN DE ZEVEN ONVERSAAGDEN DE IJSGROT BINNEN.

Ongelooflijk!
De IJsgrot is enorm
uitgestrekt... een
waar labrynt!



Ik voel
dat er gevaar
op ons loert...
Maar vanwaar
het komt weet
ik niet!



Met ingehouden adem nemen Johan en
zijn gezellen de onwerkelijke, flonke-
rende omgeving van de IJswereld rond
hen in zich op.



De vraag
is nu waar die mys-
terieuze boze tove-
naar zich
ophoudt?!

Hij is zeker
in de buurt,
Aranja. We vinden
hem wel!

Maar de indringers beseffen niet dat Kerwyn
de magiër hun doen en laten volgt in zijn
kristallen bol!



Die zeven
aardwormen zijn
dus ontsnapt aan
mijn Vorstreus en
Sneeuwruys...
Had ik niet ver-
wacht!!!



Maar het spel
is nog niet
uitgespeeld!
HAHAHAHA!!!!



Hier
heb ik...
nog zeven
Tupilaks!

Een voor elke
indringer! Dit kan
nog heel
plezierig
worden!

DE RODE RIDDER EN Z'N GEZELLEN RUKKEN VERDER OP EN VINDEN
PLOTS ZEVEN SPELONKEN OP HUN WEG!



De opzet is
duidelijk! Voor elk van
ons is één spelonk
bestemd... We moeten
ons verspreiden en dat
bevalt me helemaal
niet... Ik vrees echter
dat we weinig keus
hebben!

HIEROP KIEST ELKEEN 'N SPELONK UIT EN
GAAT DEZE BINNEN.



Het is hier
aardedonker,
maar gelukkig
geeft het
fonkelende
ijs voldoende
licht af!



En nu uitkijken... Het is ieder voor
zich... Hopelijk
iedereen zich slaat
erdoor!

DE EERSTE ONTMOETING MET DE VLIAND IS
VOOR GUNWALD...



Daarboven!
Wat is
dat?!



OP EEN
IJSHUVEL
IS 'N KLEI-
NE FIGUUR
VERSCHEN-
NEN...

... DIE EEN
BLOK IJS
BOVEN
ZIJN
HOOFD
TILT.



Bij de baard
van Odin!
Daarboven...
EEN TUPILAK!!!!

Wat is dat
kleine mormel van
plan? Snel,
mijn bijl!



VERTWIJFELD POOGT
GUNWALD AAN DE
LAWINE TE ONTKOMEN
MAAR...



MAAR DE TUPILAK SMIJT
HET IJSBLOK EN...



KERWYN
SCHATERT HET
UIT ALS EEN
WAANZINNIGE.



Gunwald wordt meegesleurd door
de lawine... de diepte in! Dat
overleeft hij niet!

STEEDS DIEPER VALT DE VIKING IN DE IJS-
KROVEN EN UITEINDELLIJK...



HAHAHAHA!
Mooi zo, die zien
we niet meer
terug!



INMIDDELS SUIPT OOK MONGO BEHOED-
ZAAM VERDER IN ZIJN SPELONK...



Ik voel beweging...
er dreigt gevaar...
achter mij!



HET VOLGENDE OGEN-
BLIK IS DE KRIJGER
ONHERDEPELIJK IN HET
NET VERSTRIKT.



MONGO DRAAIT
ZICH BLIKSEMSNEL
OM MAAR EEN
KLEVERIG VANGNET
VALT OP HEM NEER.

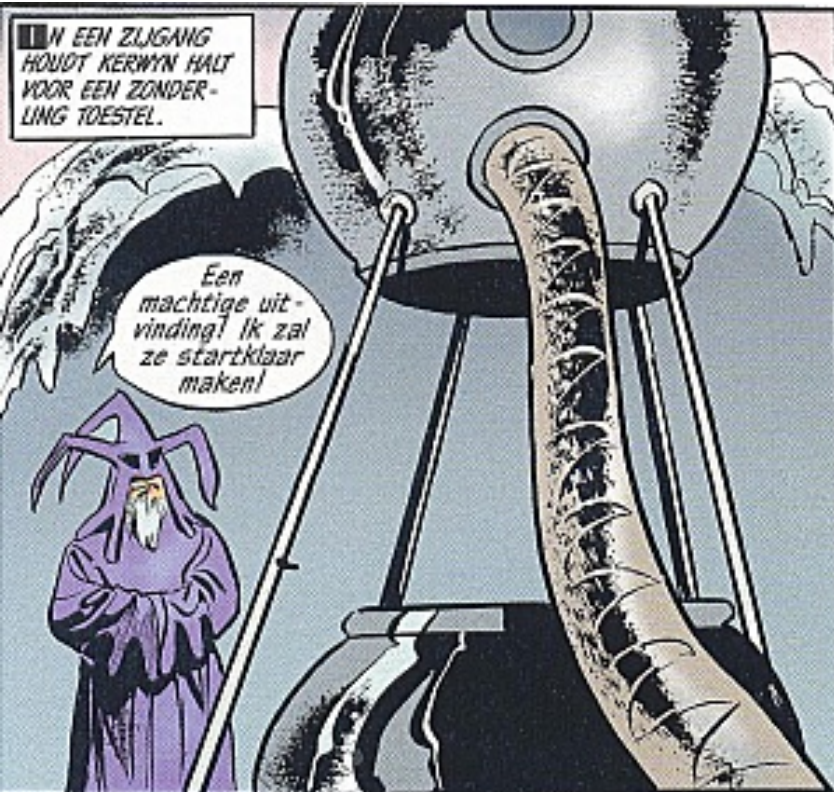


En dat
is twee! Alles
verloopt naar
wens.



Toch is
het raad-zaam
om nog een
laatste voorzorg
te nemen. Men
weet nooit!





IN EEN ZIJGANG HOUDT KERWYN HALT VOOR EEN ZONDERLING TOESTEL.

Een
machtige uit-
vinding! Ik zal
ze startklaar
maken!



DE MAGIËR ONTSTEECT EEN BRAND-STOFRESERVOIR ONDER HET TOESTEL EN TRENT ZICH TERUG.



Vermoedelijk
zal ik dit niet
nodig hebben... Maar
een man als ik is
beter op alles
voorbereid!



ONDERTUSSEN IS HAROED DOOR ZIJN SPELONK GEMAKT EN STAAT HIJ VOOR EEN ZONDERLING TEMPELGEBOUW.



Alles lijkt
verlaten... maar is
dat wel zo? Mijn
wapen gereed
houden!



Daarboven...
rook! Snel, mijn
blaaspomp!

HAAA!!!
UCHE! UCHE!!!!
HHHGGG----



HIJ DEMERKT ECHTER DE KLEINE TUPIJAK NIET DIE OP HET DAK VAN DE TEMPEL ZIT!



DE BIJTENDE ROOK HEEFT ONMIDDELIJK UITWERKING EN HAROED STORT LEVENLOOS NEER.

1 INMIDDELS IS DE RODE RIDDER ONGEDEERD DOOR DE SPELDENK GERMAKT EN BETREEDT HIJ EEN OPEN RUIMTE.



Geen spoor van leven? ...



Toch wel...
daarboven op die
rotsrichel...
VIER TUPILAKS!!!

2 DE KLEINE FIGUURTJES KLIJEN
GRINZEND OP JOHAN NEER EN
PLOTS...



... LOSSEN ZE ZICH OP
IN MISTIGE NEVEL-
SUIERTEN!



3 MRINGO DOOR EEN STEEDS
DICHTER WORDENDE MIST ...



... PROBEERT JOHAN EEN
UITWEG TE VINDEN.



Alle duivels!
Ik zie niets
meer!



Op mijn stappen
terugkeren is uitge-
sloten!



Er is maar één
mogelijkheid...
Voorwaarts, wat
er ook moge
gebeuren!



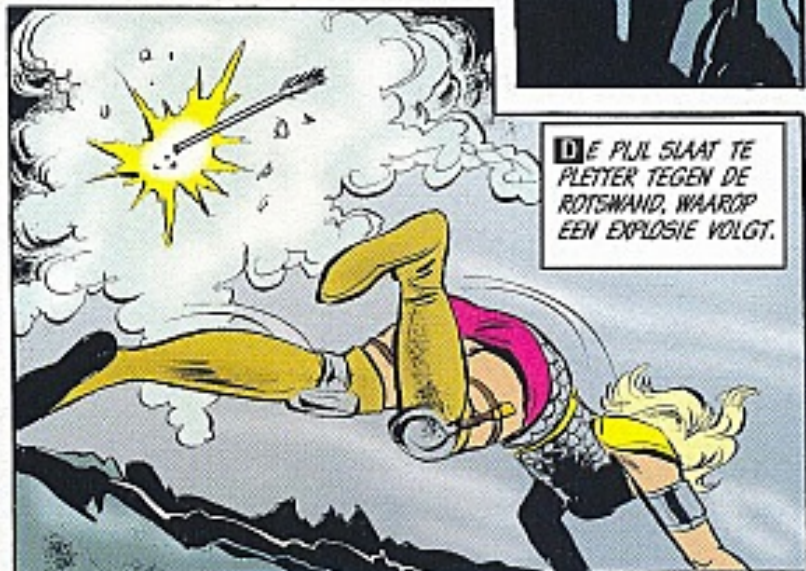
OP DAT OGENBLIK IS OOK ARAJIA ON-
GEDEERD DOOR HAAR SPELONK GEK-
MEN EN KRIJGT ZE TE MAKEN MET
OPKOMENDE MIST.



IN DE VERTE BEMERKT ZE HET VAGE
SILHOUET VAN EEN BOOGSCHUTTER...



NET VOOR DE PIJL HAAR
KAN TREFFEN, NEEMT
ARAJIA EEN HALSBREKEN-
DE DUIKSPRONG...



DE PIJL Slaat TE
PLETTER TEGEN DE
ROTSWAND, WAAROP
EEN EXPLOSIE VOLGT.

ARAJIA SPRINGT OVER EEN IJSHEUVEL EN
STORT ZICH OP HAAR AANVALLER.



OP HET MOMENT DAT DE
AMAZONE WIL TOESLAAN
MET HAAR ZWAARD...



Araja!
Niet doen! Ik
ben het,
Myriah!

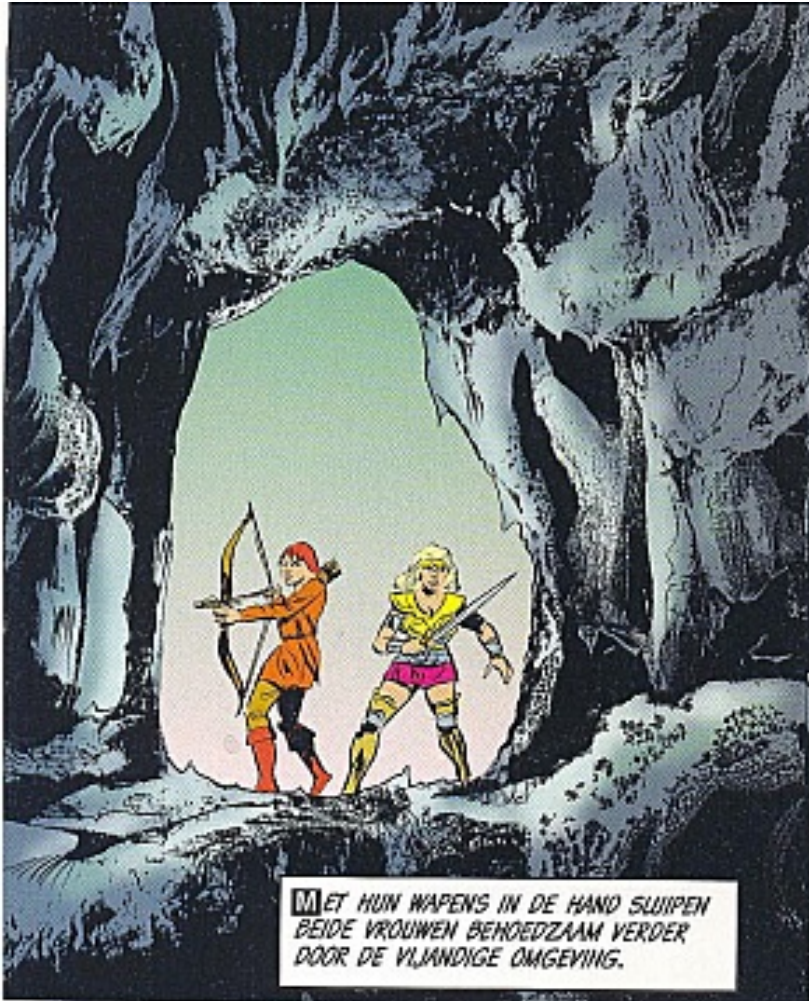
Myriah?!
Wat bezielt jou
om op mij te
schieten?!

Je ziet geen
steek in deze
mist. Ik hield
je voor een
vijand!



Het was
waarschijnlijk
de bedoeling
dat we elkaar
zouden uitschakelen!
Laten we proberen
om de Rode Ridder
te vinden!





MET HUN WAPENS IN DE HAND SWIPEN BEIDE VROUWEN BEHOEDZAAM VERDER DOOR DE VIJANDIGE OMGEVING.



O PEENS BEMERKEN ZE EEN FEL LICHTSCHIJNSEL IN DE VERTE. DAT HEN NADERT...



Dat is Woe-Li!
Niet schieten!
Wij zijn het...
Kom hierheen!

Oef! Ik
wilde net het
vuur openen!



Hoe zit het met de
anderen? Heb je
hen gezien?

Nee, Myllah,
Ik heb niemand op mijn
weg hielheen ontmoet!

En wat
nu? Was de
Rode Ridder
maar hier!

Dat
ben ik,
Aranja!



Verderop
bemerkt ik de
omtrekken van tempelge-
bouwen. Laten we die on-
derzoeken... Vermoedelijk
vinden we daar de schuil-
plaats van onze tegen-
stander, die geheim-
zinnige tovenaars!



HET VIERTAL GAAT OP ONDERZOEK
UIT... OP DE TRAPPEN VAN EEN
TEMPELGEBOUW BEMERKEN ZE DE
ROERLOZE GESTALTE VAN HARDED!



Hij is niet gewond
en komt al bij! Ben je
in staat om ons te
vergezellen, Haroed?



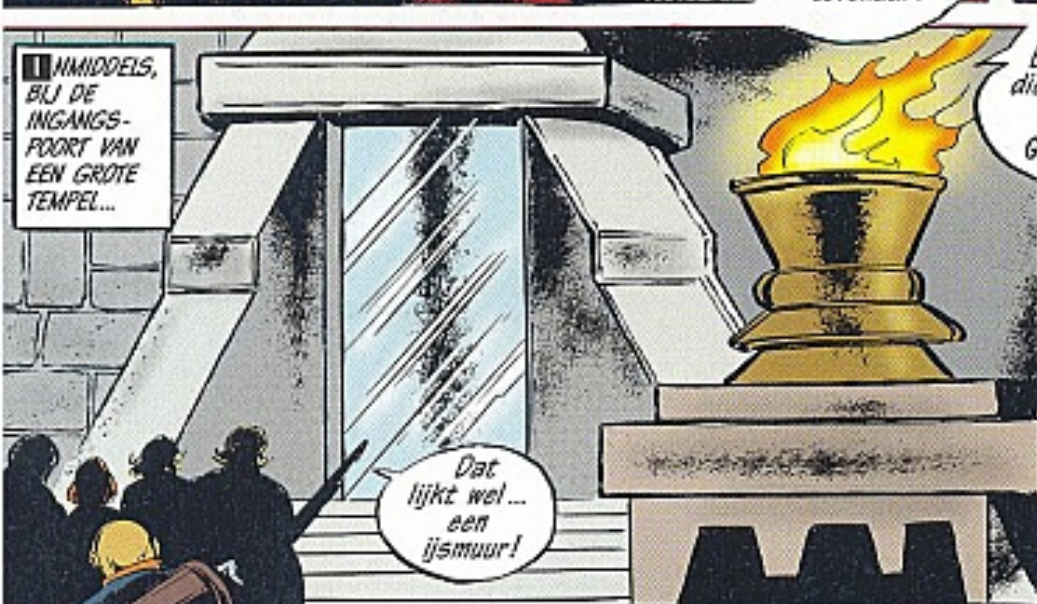
Reken
maar! Ik kom
met jullie
mee!

Mooi zo!
Nu op zoek
naar die
tovenaar!



KERWYN KIJKT TANDENKNAR-
SEND TOE...

Zo komen
hierheen! Het
wordt tijd voor
een hartig
gesprekje met
deze ongenode
gasten!



INMIDDELS,
BIJ DE
INGANGS-
POORT VAN
EEN GROTE
TEMPEL...

Dat
lijkt wel...
een
ijsmuur!

En achter
die ijsmuur...
EEN
GESTALTE!

Kom nader, ellendig
stelletje aardwormen! Kruip voor mijn
absolute macht in het stof, want ik zal
jullie zometeen verpulveren! Jij eerst,
ridder!



Die stem... komt
me bekend voor...
Maar de ijsmuur
vervormt haar!



Eerst zal ik jullie mijn
PLAN onthullen... Met een
leger Tupilaks zal ik de
wereld veroveren... Een
vloek die de mensheid zal
uitroeien... En IK, de
GROOTSTE, zal over de
aarde heersen!

Jullie konden mijn macht
breken met het magische
getal ZEVEN... Maar jullie zijn
niet voltallig meer en
dus machteloos!

Je
vergist je,
tovenaar!



MONGO EN GUNWALD ZIJN TEVOORSCHIJN
GEKOMEN EN VOEGEN ZICH BIJ HUN MET-
GEZELLEN.

Ik kon me
met mijn zwaard
uit het net bevrijden
en volgde jullie
spoor!

En ik groef
me een weg uit het
ijs met mijn bijl!
Hier ben ik weer!



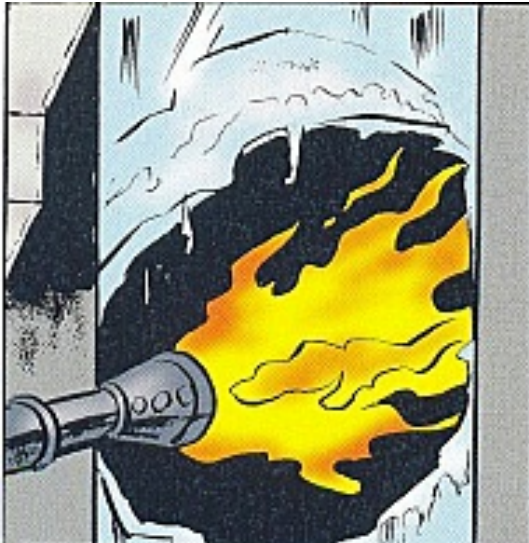
Zeven helden uit de
vier windstreken...
Mijn macht is
gebroken! Maar mij
krijg je niet!



Hij probeert te
vluchten!

Beglepen!

Vuur op de
ijsmuur,
Woe-Ui!



AL SPOEDIG SLAAT DE VUURSPUIT VAN WOE-LI EEN GROOT GAT IN DE IJSMUUR.



ZO SNEL ZIJN BENEN HEM DRAGEN KUNNEN, VLIJCHT KERWYN WEG VAN HET TONEEL.



Gelukkig nam ik mijn voorzorgen!

Ze hebben mij nog niet!



JOHAN EN Z'N GEZELLEN ZETTEN DE ACHTERVOLGING IN, MAAR STAAN EVEN LATER VOOR EEN VERRASSING!



Hij is buiten het bereik van onze wapens! Die boze tovenaars glipt ons door de vingers!



EEN WONDERLIJK VLEGEND TOESTEL STIJGT OP... EN VERDWIJNT DOOR EEN GAT IN HET GROTGEWELF!



MET TOENEMENDE SNELHEID VERHEFT HET TOESTEL ZICH IN DE NACHTHEMEL EN VERDWIJNT!

Maar we hebben zijn duivels plan vrijdeld! De Tupilaks zijn weer vrije zielen en zullen geen kwaad meer aanrichten! We hebben onze opdracht vervuld, vrienden! Niets houdt ons hier nog langer... Laten we terugkeren naar ons schip!



ZEVEN HELDEN HEBBEN DE WERELD GERED EN BIJ HET LICHT VAN EEN NIEUWE DAGERAAD VERLATEN ZE DE IJZIGE POOLWERELD.

EINDE

DE TUPILAK, VOODOO UIT HET NOORDEN



De tupilak is afkomstig uit Groenland. Het is een klein beeldje, uitgesneden uit been, met een lichaam, hoofd en vier ledematen. Meestal lijkt het op een vreemd samengesteld dier. Het gezicht van de tupilak is vaak vervormd en versierd met stukjes skelet. Om spieren na te bootsen werden aarde en zeewier gebruikt.

De geschiedenis van de tupilakbeeldjes gaat minstens 5000 jaar terug. De heidense Groenlanders maakten deze beeldjes op goed verborgen plaatsen. Alleen de duim en pink mochten gebruikt worden om de stukjes op hun plaats te zetten, anders zou het beeldje niet functioneren. Vervolgens verpakten ze de tupilak in een stuk oude huid en bliezen het leven in door een magisch lied te zingen.



De beeldjes werden gebruikt om een vijand te verjagen. De tupilak vielen aan in de vorm van het dier dat ze voorstelden. Een beeldje in de vorm van een zeehond kon ervoor zorgen dat de jager naar de diepte van de zee werd getrokken, waardoor hij verdronk. Een ijsbeer daarentegen at de tegenstander op. Er bestonden zelfs onzichtbare tupilak die hun slachtoffers door pure angst de dood injoegen.

De tupilak had geen eigen wil. Hij deed alleen wat zijn maker hem opdroeg. Die moest natuurlijk op de hoogte zijn van het bovennatuurlijke. Als het slachtoffer meer bedreven was in de tovenarij kon het zijn dat de tupilak zich tegen zijn maker keerde.



Pas de laatste jaren beseft men dat deze beelden een kunstuiting zijn met internationale uitstraling. Deze oude cultuur dreigt trouwens uit te sterven als er geen stappen ondernomen worden om haar te bewaren. Daarom zijn er plannen om overal in Groenland kleine musea te openen waar tradities als deze in ere gehouden worden.



De Rode Ridder

Niet vermelde titels verschenen alleen in zwart-wit
en zijn niet meer verkrijgbaar.

ALBUMS VERKRIJGBAAR IN KLEUR:

- | | | | |
|--------------------------------|------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Het gebroken zwaard | 84. De duistere bondgenoot | 131. De Hieren van Rode | 178. Het klooster van de dood |
| 2. De gouden sporen | 85. De zwarte cobra | 132. De slag van Woeringen | 179. De Nachtridders |
| 3. Het Veenspoek | 86. De duivelzee | 133. De Spookkroos | 180. De schat van Dijkenland |
| 4. De Parijs van Bagdad | 87. De beelden van Djomaz | 134. De koningmaker | 181. De lamp van Aoduin |
| 5. De vrieschutter | 88. Het oog van Toth | 135. De witte duisternis | 182. De wraak van de Nachtridders |
| 6. Het wapen van Rihel | 89. De ontvoering | 136. Sol Invictus | 183. Het veemgericht |
| 7. De val van Anglor | 90. Het daveengilde | 137. De Stangegeod | 184. De Bierskers |
| 8. De gouden sikkel | 91. Het grote geheim | 138. Het Toernooi | 185. Het geheim van Sint-Ideald |
| 9. De draak van Moerdal | 92. Zygmund en de baren v. Kragero | 139. Bloed in de branding | 186. De Dodecalider |
| 10. Storm over Damme | 93. Nevelsteen | 140. De doodsvinders | 187. Gorgonia |
| 11. De Zilveren Adelaar | 94. Xanador | 141. De Tuin van Eden | 188. Het putmonster |
| 12. De Hoorn van Horak | 95. Heerser der diepten | 142. De rattenkoning | 189. Noëleratu |
| 13. De Vuurgeest | 96. De dame van de poorten | 143. Prins der duisternis | 190. De spookvallei |
| 14. De galmende Kinkhoorns | 97. De vesting | 144. De Alchemist | 191. De riddershoeve |
| 15. De zwarte wolvin | 98. Het bronzen gevaar | 145. De Steen der Wijzen | 192. Het geheime wapen |
| 16. Baloch de reus | 99. De gijzelaars | 146. De zwarte spiegel | 193. De schat van Carthago |
| 17. De zeekoning | 100. De vervloekte stad | 147. Het levenselixer | 194. De golem |
| 18. De witte tempel | 101. De scharlaken brigade | 148. De Blauwkoning | 195. Glavinlinna |
| 19. Koning Arthur | 102. De maagdenburcht | 149. De groene steen | 196. Het magische licht |
| 20. Kerwyn de magiër | 103. De gezellen van Nimrod | 150. Klingsor | 197. De vloek van de Tupilak |
| 21. De wilde horde | 104. De monstertan | 151. Mysterie op Ararat | |
| 22. De ring van Merlijn | 105. De bewaker | 152. Lyonessa | |
| 23. Hugon de hofnar | 106. De levende doden | 153. De toverstaf | |
| 24. De zwarte banier | 107. De Trogloda | 154. De slavenmeester | |
| 40. De barst in de Ronde Tafel | 108. De overlevenden | 155. Montsalvat | |
| 41. De laatste droom | 109. De leeuw van Vlaanderen | 156. De Graaskoning | |
| 42. Het testament | 110. De kraken | 157. Axalon | |
| 43. Porofol | 111. Ninja | 158. De duivelstun | |
| 44. Drie huurlieden | 112. De schemerzone | 159. De waterdemon | |
| 45. De hamer van Thor | 113. Nirwana | 160. Het gouden masker | |
| 46. De Lonelei | 114. Vrykolakas | 161. Catacomben | |
| 47. De Weerwolf | 115. Prinses Kin-Lien | 162. Nemesis | |
| 48. De Voorspelling | 116. In de witte hel | 163. De holle aarde | |
| 49. Het masker en zwaard | 117. De magische soepier | 164. Reis naar Atlantis | |
| 50. De Terugkeer | 118. Gilgamesj | 165. Magiers van Atlantis | |
| 51. Excalibur | 119. Sille getuigen | 166. De drakenmeester | |
| 57. De verboden berg | 120. Het verdoemde land | 167. Het masker van de draak | |
| 73. De Moloch | 121. De Zwarte Toern | 168. Fata Morgana | |
| 75. De heilebron | 122. De Duinabdij | 169. De Maangodin | |
| 76. De barbaar | 123. Oniria | 170. De woudgeest | |
| 77. De galeislaaf | 124. Neoromicon | 171. De boetelingen | |
| 78. Het verloren legioen | 125. Medusa | 172. De heksenmeester | |
| 79. De banneling | 126. De duivel van de Lichtenberg | 173. Het zwarte teken | |
| 80. De schildkruip | 127. De rode herberg | 174. De erfgenaam | |
| 81. De vluchtelingen | 128. De Boelenkoning | 175. De naamloze ridder | |
| 82. Karpax, de stalen man | 129. Hydra | 176. Het drakengraf | |
| 83. Het spook | 130. De zoon van de draak | 177. De veldtocht | |

€ 3,75

ISBN 9002 21327 1



9 789002 213274

06/03

Su Standaard Uitgeverij