

De Rode Ridder

HET VERDRONKEN LAND



90

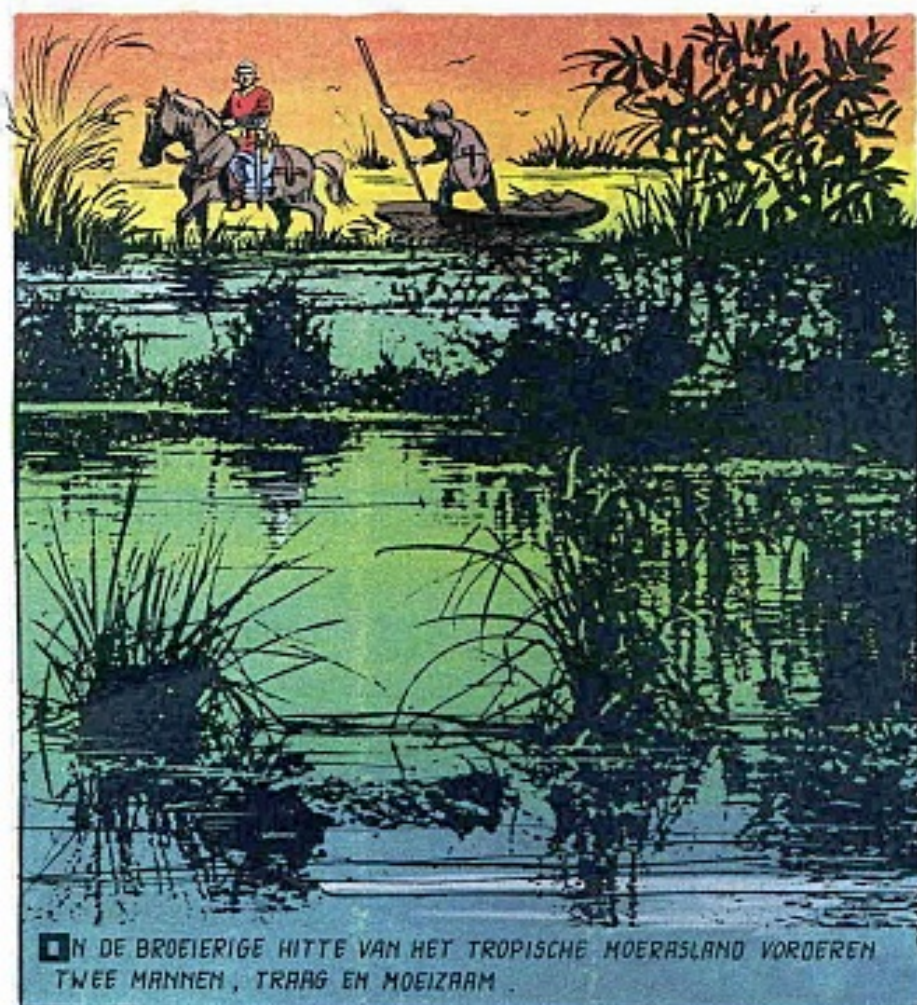
STUDIO VANDERSTEEN

HET VERDRONKEN LAND



Tekst en Tekening : Karel Biddeloo
Kleur : Hannelore Vantieghem

S
Standaard Uitgeverij
Antwerpen - Weert



IN DE BROEIERIGE HITTE VAN HET TROPISCH MOERASLAND VORDEREN TWEE MANNEN, TRAAG EN MOEIZAAM.



De hitte stijgt... het gebied wordt steeds ontoegankelijker, heer Johan! Het Verdronken Land moet zeer dichtbij zijn!



Neem m'n paard en keer terug, Tybalt... Ik ga met het bootje alleen verder, zoals afgesproken!



U gaat uw leven wagen, heer Johan! Nog nooit is iemand levend uit het Verdronken Land teruggekeerd!



Jullie kleine vissersgemeenschap bij de kust heeft mij gastvrij opgenomen, Tybalt. Nu jullie in moeilijkheden zijn, is het mijn beurt om te helpen!

Het is ontgripend... Vreemde waterwezens, die onze netten vernielen en spoorloos verdwijnen... en dan het ergste, onze kinderen die geroofd worden!



Inderdaad... ook jouw oudste zoon, Luthor, is bij de vermisten! Ik zal die kinderen zoeken en terugbrengen... als ze nog in leven zijn!



Ik wilde dat ik u kon vergezellen, heer Johan! Maar ik ben geen krijgsman, en mijn gezin...

Maak je geen zorgen, Tybalt! Zeg me wat je nog meer weet over het Verdronken Land!

Het Verdronken Land... laatste
resten van een vervallen be-
schaving... De afstammelingen
ervan... zijn de Zorills... Maar
wij hebben hen
nooit ge-
zien!



Volgens geruchten
worden de Zorills geregeerd
door een wondermooie maar wrede
vorstin! Haar rijk is een echte hel,
snikheet, bevolkt met vreemde,
gevaarlijke levensnormen...

... En wees
vooral beducht voor
het alomtegenwoordige
drijfzand!



Op het
afgesproken tijdstip
kom ik u hier weer op-
halen, heer Johan!
Veel geluk!



Goed... Drie-
weken! Zorg voor
vervoer, Tybalt... als ik
de kinderen kan te-
rugbrengen, zullen ze
zeker uitgeput
zijn!



NAUWELIJKS IS JOHAN OP WEG OF EEN DONKERE
SCHADUW GLIJDT ACHTER HEM AAN DOOR HET WATER.



Onaangename ont-
moetingen zullen wel
niet lang vitblijven!
Maar gelukkig heb
ik enkele voorzor-
gen genomen!



OMOERTUSSEN...



DE MYSTERIEUZE
ZWEMSTER LIJKT PLOTSE-
LING ONRHAAD TE BE-
SPEUREN.



EEN ENORME WATER-
SPIN MEENT EEN PROOI TE
ONTDEKKEN EN DUKT UIT
HAAR SCHUILHOL OP.



DE AANVAL VAN HET MONSTER DOET HET BOOTJE VAN
DE RODE



JOHAN KAN HET ONDIER ECHTER IN 'T WATER
TERUG DUWEN MET Z'N ROEISPAAN.



Hier zal hij
't wel niet bij
laten!



Maar dit
zal hem de lust
ontnemen, nog
terug te komen!

JOHAN HAALT 'N FAKKEL TEVOOR-
SCHIJN, DIE HIJ LANGS DE HOUTEN
BOOTWAND LAAT ONTBRANDEN.



Fosforfak-
kels! Ze brand-
den ook on-
der water!

INMIDDELS KLIFFT DE ONBEKENDE ZWEMSTER ALS EEN
SCHICHT DOOR HET WATER SNEL NADERBIJ
KOMEND.



MET EEN OWIN-
GEND HANDGE-
BAAR...



...JAAGT ZE DE
WATERSPIN TE-
RUG NAAR HAAR
SCHUILPLAATS.

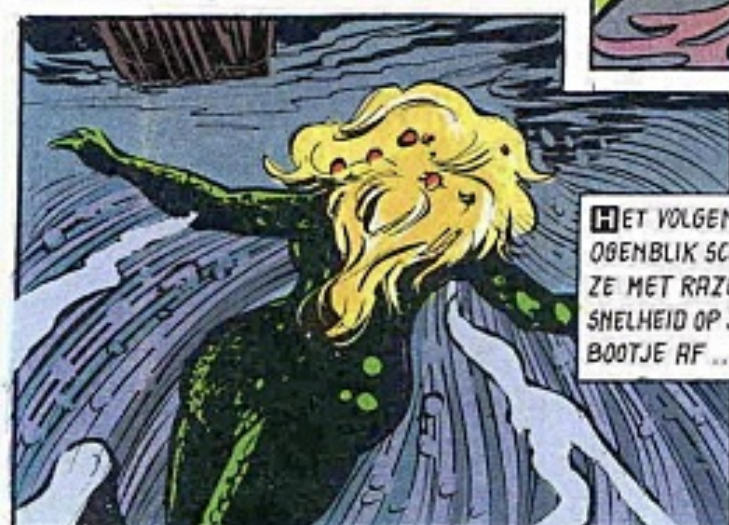


Het
monster heeft
zich blijkbaar be-
dacht... en is gevlucht!
Dan heb ik die fak-
kel niet meer
nodig!





WOEDE VLAMT ALS 'N
GROENE FLITS OP IN DE
OGEN VAN HET MEISJE, ALS
ZE OMHOOG TUURT.



HET VOLGENDE
OGENBLIK SCHIET
ZE MET RAZENDE
SNELHEID OP JOHANS
BOOTJE AF...

Alle donders...
ginds ver... opvliegend
waterwild... Iets komt
hierheen, en snel!



VOOR ALLE ZEKERHEID HOUDT JOHAN
PIJL EN BOOG KLAAR...



... HIJ MERKT NIET HOE DE ONBEKENDE
VROUW STILLETJES NAAST ZIJN BOOT OPDUIKT.



PLOTSELING KOMT EEN JONGE KNAAP
MET GROTE SPRONGEN AANRENNEN, DUDE-
LIJK TEN PROOI AAN EEN WARE DOODSANGST.



Maar dat is Luthor,
Tybalts oudste
zoon!?

Wie of
wat mag hem
achternazitten?

LUTHOR!

Hierheen,
jongen!

Heer Johan!
Goddank, ik...

MAAR DE VERRADERLIJKE MOEDER
ZUIGT ZICH VAST OM LUTHORS ENKELS.

Daar! Daar!
ZE KOMEN!!
Help mij!!

ZWAARBEWAPENDE KRIJGERS OP
REPTIELACHTIGE RIJDIEREN KOMEN
DOOR HET MOERAS AANSTORMEN.

Halt, worm!

Dacht

jij aan de Zorils
te kunnen
ontsnappen?
Hier!!!

AAARRGGHH...

ONMIDDELIJK WORDT DE GEVALLEN
KRIJGER DOOR ZIJN MONSTERACHTIG
RIJDIER VERSLONDEN.

Heer Johan!! Ik...
Ik kan niet
meer!

Volhouden, Luthor!
Loop! Het is je
enige kans!

Mijn God, de
jongen haalt
het niet!



EÉN DER ZORILS
HEEFT LUTHOR
INGEHAALD EN ...



Als ik mis is
de jongen verloren !



IN PANISCHE
ANGST RENT
LUTHOR OPNIEUW
DOOR HET MOERAS.



VERSCHOLEN IN HET WATER
KIJKT DE VROUW AAN -
DACHTIG TOE.



Wacht ! Mijn blaasroer !

Ik reken
wel met die rode
krijgsman af !



JOHAN HEEFT Z'N AAN-
DACHT OP LUTHOR GERICHT EN
MERKT HET GEVAAR NIET.



MAAR DE GEHEIMZINNIGE
ZWEMSTER DUIKT OP EN DUWT
HET BOOTJE SNEL WEG.



DAARDOOR
VLIEGT HET DODE-
LIJKE GIFPIJTJE
RAKELINGS LANGS
JOHANS HOOFD.



Voor-
waarts !!

We
ruimen eerst die
rode krijger op ...
daarna is
het Luthors
beurt !



JOHAN SPRINGT HET ONDIEPE WATER IN EN WACHT ZIJN VIJAN - DEN OP.



DE OVERBLIJVENDE ZORIL ONTWIJKT HET GEVECHT EN MAAKT RECHTSOMKEER



...MAAR TIJDENS ZIJN VLUCHT BRENGT HIJ LUTHORS NA EEN DODELIJKE SLAG TOE.

13



HET VOLGENDE OGENBLIK IS DE ZORIL-KRIJGER IN HET BROEIERIGE MOERASGEBIED VERDWEENEN.



ROERLOOS LIGT LUTHORS LICHAAM IN HET WATER ...



...MAAR NIET VOOR LANG.

Halt, vrouw!

Geen beweging! Wie ben je?

14



Wij staan aan dezelfde kant, vreemdeling. De Zorils zijn m'n gezworen vijanden!



Verdronken land... moeraskasteel... koningin Yppolita regeert Zorils... Ontvoerden mij en de andere kinderen... ras van slaven kweken!



Hoeveel kinderen? Leven ze nog?

Vier meisjes... drie jongens... verzwakt door ziekte en ontbering... Ik ontvluchtte om hulp te halen... Red hen, heer Johan!

HET ZIJN LUTHORS LAATSTE WOORDEN. DE RODE RIDDER BEZORGT DE MOEDIGE KNAAP EEN LAATSTE RUSTPLAATS, WAARNA...



Ik ga meteen op zoek naar die kinderen!

Hopelijk is het nog niet te laat!

Maar ik weet nog altijd niet, wie je bent... en wat je hier doet! Spreek op, vrouw!



Wie zou ik anders zijn dan...

Chrysotis de laatste waternimf?

Dit moeras is mijn thuis, ridder. Ik ben ervoor verantwoordelijk... Alle waterwezens gehoorzamen mij!



Dus je wilt de ontvoerde kinderen bevrijden... Moeilijke opgave! Het bolwerk van mijn aartsvijandin, koningin Yppolita, is een ware vesting. Dat lukt je nooit!



Met geweld zul je niet veel bereiken... probeer het met een list! IJuster goed...



Toch moet ik het erop wagen, Chrysotis. Jij kent de streek... Wil je mij niet begeleiden tot ginds?

Mijn gebied mag ik niet verlaten, ridder! Maar misschien kan ik je op een andere manier helpen!



Koningin Yppolita heeft ervaren krijgers broodnodig! Huurlingen en avonturiers sluiten zich soms bij haar aan!



Bied je diensten... aan... Tracht haar vertrouwen te winnen! Als je daarin slaagt...

Kun je misschien bij de ontvoerde kinderen komen en hen bevrijden!



JOHAN STEMT IN MET HET PLAN EN VERTREKT.

Die onderneming is 'n waagstuk! Alléén slaagt hij nooit!



Ik neem veel risico door m'n gebied te verlaten

Maar misschien zal de ridder m'n hulp nog hard nodig hebben!



LANGZAAM VALT DE AVONDSCHEMERING...

...EN VERSPREIDT EEN RODE GLOED OVER HET MOERAS.



De bewoners van het Verdronken Land gaan op jacht! Dat wordt dubbel vit-kijken!



EEN ENORME KROKODIL HEEFT HET BOOTJE EN ZIJN PASSAGIER OPGEMERKT.



DANKZIJ Z'N FAKKELS KAN JOHAN REUS-RECHTIGE MUGGEN OP AFSTAND HOUDEN





GERVISLOOS GLIJDT HET MONSTER VAN DE
OEVER EN ZET DE ACHTERVOLGING IN.



REEDS NA ENKELE OGENBLIKKEN IS DE
PROOI INGEHAALD.



MAAR CHRYSOTIS
WAAKT.



DE RODE RIDDER
IS ZICH VAN GEEN
GEVAAR BEWUST...



NET WANNEER DE KROKODIL MET OPEN-
GESPERDE MUIL VOORUIT-
SCHIET...



...VERSCHIJNEN TWEE GROENE, LICHTGEVENDE OGEN AAN HET WATEROPPER-
VLAK EN ZIJ KIJKEN HET REUSACHTIGE REPTIEL STRAK AAN.



EEN DWINGENDE BLIK VAN
CHRYSOTIS VOLSTAAT...



OM DE KROKODIL HAARSTIG NAAR DE BODEM VAN HET
MOERAS TE LATEN WEGDUIKEN.



JOHAN HEEFT NIETS GEMERKT.

Ginds! Ik
geloof dat ik mijn
doel, het bolwerk der
Zorils, bereikt
heb!



BLOEDROOD OPLICHTEND IN HET
LAATSTE SCHIJNSEL VAN DE ZON...

VERHEFT ZICH EEN ZONDER-
LINGE, MET PLANTEN OVERWOEKER-
DE REEKS BOUWERKEN.

Een sinister bot-
werk! Zitten de
ontvoerde kinderen
daar gevangen?



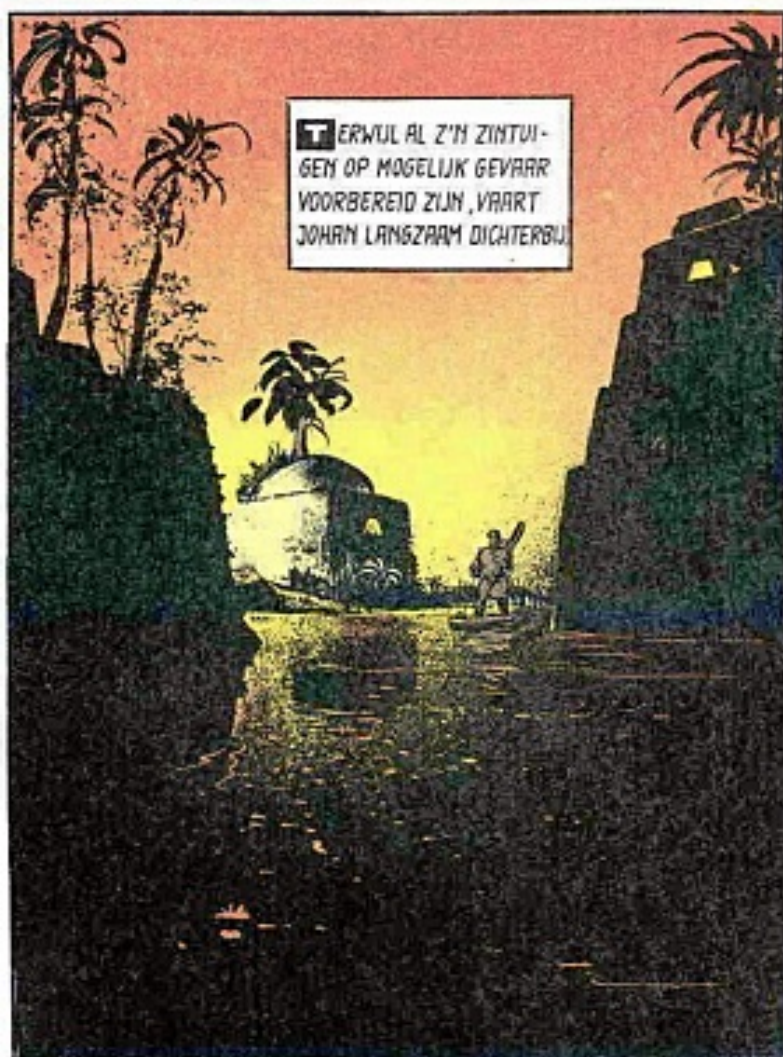
Dichterbij
kom ik niet!

Maar ik
blijf in de
buurt!



Geen teken
van leven te be-
speuren... Zou alles
onbewoond zijn?
Slechts een onder-
zoek ter plaatse
geeft het antwoord!

21



TERWIL AL Z'N ZINTUI-
GEN OP MOGELIJK GEVAAR
VOORBEREID ZIJN, VAART
JOHAN LANGZAAM DICHTERBIJ.

Niets! Het bootje
laat ik maar hier... Vanaf
nu, te voet verder,
en...



PLOTSELING GUIST EEN REGEN VAN PIJLEN EN WERPTUIGEN
OP DE ROOE RIDDER AF.

22

IN EEN KRING OM HEM HEEN BOREN DE PROJECTIELEN ZICH IN DE GROND.



Werp je zwaard weg, krijger!
Of we schieten raak!



Die kerels
lagen me in een hin-
derlaag op te wachten!
De overlevende Zoril van
daarstraks heeft natuurlijk
mijn aanwezigheid in
het Verdronken
Land gemeld!



Je doodde
onze makkers!
Daar zal je voor
boeten!



Slechts jullie
koningin beslist daar-
over, kerel! Breng me
bij haar!

Dat zal niet
nodig zijn, vreemdeling
Ik, Koningin Yppolita,
ben reeds hier! Draai
je om!



123

Ik neem aan
dat je een goede
reden hebt, om
je in 't hol
van de
leeuw
te
wagen?



Zeker, majesteit! Mijn zwaard
is te huur... Hoorde dat v ervaren
strijders zocht... Hoe kon ik mijn kunde
beter tonen, dan door enkelen van uw
krijgers uit te scha- kelen?



Je spreekt verme-
tele taal, vreemdeling!
Misschien kan ik je
gebruiken, maar...

...Elke vrij-
williger moet zich
eerst aan een zware
proef onderwer-
pen!

Werkelijk?
En waaruit mag
die proef dan
wel bestaan,
majesteit!?



24

Het gaat om een krachtproef... Levensgevaarlijk... tegen mijn beste krijger! Durf je het aan?

Ik kan niet weigeren! Maar zou ik dan mijn zwaard mogen terughebben?

Geef het hem!



Bij het ochtendgloren! Je krijgt een nachtverblijf om te rusten... maar eerst zul je nog een aantal vragen moeten beantwoorden!

Dank u, majesteit! Wanneer gaat de krachtproef door?



Ook ik ben nieuwsgierig, majesteit! De Zorils... deze stad... Hoe is die beschaving hier ontstaan?

Je bent schrander! Kom, ik zal je eens rondleiden!

Prachtig! Zo kom ik misschien te weten, waar ze de kinderen gevangen houden!



25

TERWIJL DE ZORILS NAUWGEZET BLIJVEN TOEKIJKEN, GAAN YPPOLITA EN DE RODE RIDDER OP WEG.

We bevinden ons in de "Oude Stad". Eens, eeuwen geleden, was dit de welvarende en machtige metropool van mijn voorouders, maar thans vervallen!

Een reeks zware natuurrampen deed het gebied geleidelijk aan wegzakken en onder water lopen. Zo ontstond het Verdronken Land! Alleen wij Zorils leven hier nog!



Werkelijk? Op weg hierheen ontmoette ik een zonderlinge bewoner van dit gebied, majesteit... een vrouw!

... Chrysotis, de waternimf! Kent u haar?



26



CHRYSTIS?..



Spreek haar naam **NOOIT** meer
ongevraagd in mijn
bijzijn uit...

Indien
je leven je lief
is!



Chrysotis
en ik zijn gezworen
vijanden... Haar aanwe-
zigheid in het Verdronken
Land is een plaag voor
de Zorils!



Ondanks al onze in-
spanningen hebben
we haar schuiloord
nog niet kunnen vin-
den! En mijn krijgers
vrezen haar!



Ik heb een ver-
moeden waar Chryso-
tis' schuiloord is... en
ben niet bang
van haar!

Prachtig! Breng
mij de waternimf,
dood of levend en
ik zal je rijkelijk
belonen!

MAAR VANUIT DE STRUIKEN WORDT HET
TWEETAL HATELIJK AANGESTAARD.

27



Dat gedoe met die
vreemde krijger be-
valt me helemaal
NIET!



Ik, Uuur,
ben de beste strijder
der Zorils en gunsteling van
de koningin! Ik duld
geen rivalen!



Als die onbekende krijger zich bij ons
wil aansluiten, zal hij zich met mij meten!
Die proef overleeft hij niet.
Morgen sterf je, vreemdeling!



ONDERTUSSEN

Dat gebouw heeft
traliën voor de ramen!
Een gevangenis... zouden
de kinderen daar
verblijven?



VANUIT HET GEBOUW WEERKLINT
PLOTSELING EEN WANHOPIG GEHUIL
DAT IN SNIKKEN OVERGAAT.



Leven de jonge
Zorils in gevangen-
schap, majesteit? Dat
was een kinderstem!

28

Dat zijn geen kinderen van onze stam, maar van 'n naburige vissersgemeenschap! Wij hebben een aantal kinderen geroofd uit noodzaak!

Het ras der Zorils sterft langzaam uit... Van deze gevangene kinderen wil ik een sterk volk van slaven kweken, dat ons moet dienen!

Maar jammer genoeg schijnt het klimaat hier te zwaar voor hen! Zij kunnen zich moeilijk aanpassen en worden gauw ziek!

Hier in dit paviljoen kun je je intrek nemen!

Denk om de krachtproef, die je morgenochtend wacht. Ik raad je aan, voldoende rust te nemen! Tot dan, vreemdeling!!

HIEROP VERWIJDEERT KONINGIN YPPOLITA ZICH.

Rust nemen? Geen sprake van, "majesteit"!

Ik moet bij de kinderen raken, al was het maar om hen moed in te spreken!

Maar het paviljoen wordt bewaakt! Dat verwachtte ik al!

Gelukkig is er nog een andere uitgang!

LANGS HET DAK LUKT HET JOHAN, ONGEMERKT WEG TE KOMEN.

MAAR DOEK UGUR STAAT NOG OP DE LOER

Zozo, de vreemdeling
trekt erop uit! Daar
moet ik het mijne
van weten!

METEEN ZET UGUR DE
ACHTERVOLGING IN.



EVEN LATER IS JOHAN BIJ DE KINDER-
GEVANGENIS.



IN HET SCHEMERIGE
DUISTER ONTWAART DE
RODE RIDDER VIER HA-
VELOZE KINDEREN.





NET WANNEER
DE WACHTER WIL
TOESTOTEN MET
Z'N SPEER ...

Heer Johan! **ACHTER U!!**



Laat
los, kerel! Los-
laten, of ik
breek je
nek!

ALS ANTWOORD
GRIJPT DE MAN
NAAR ZIJN DOLK.



33



JOHAN IS Z'N DER
TEGENSTAN-
ECHTER
TE VLUG
AF.



DE MAN VERLIEST ZIJN
EVENWICHT EN KOMT LANG-
UIT IN HET MOERAS TERECHT.



Alle donders...
hij komt niet meer
boven! Ik moet
hem...

Niet
doen, heer Johan!
Die man is ver-
loren... het
drijfzand!



MET EEN AKELIG ZUIGEND GELUID VERDWIJNT HET
LICHAAM VAN DE WACHTER IN DE MODDER.

34



Voorlopig kan ik nog niet handelen! Heb echter moed... Spoedig zullen jullie vrij zijn!



DAAROP KEERT DE RODE RIDDER SNEL NAAR ZIJN PAVILJOEN TERUG.



DE NACHT VERLOOPT ZONDER VERDERE INCIDENTEN EN ZODRA DE OCHTENDZON HET VERDRONKEN LAND ROOD KLEURT...



Tijd voor de proef! Ga kijken of de Rode Ridder al op is... En laat Ugur dadelijk bij mij komen!



EVEN LATER MAAKT UGUR, REEDS IN VOLLE WAPENRUSTING, ZIJN OPWACHTING EN BRENGT VERSLAG UIT.



...En ik zag hoe de ridder z'n paviljoen verliet... Hij sloop rond en zocht iets... ik volgde hem... maar werd neergeslagen! Er is ook een van onze wachters spoorloos verdwenen!



Die Johan is gevaarlijk, Yppolita! Misschien een spion? Laat mij hem ineens op-ruimen!

Misschien vergis je je, Ugur! Johan kan nog erg nuttig voor ons zijn!



Dankzij hem kunnen we méér te weten komen over de buitenwereld! En hij beloofde de water-nimf te vangen. Ik wil dat hij blijft leven, begrepen?

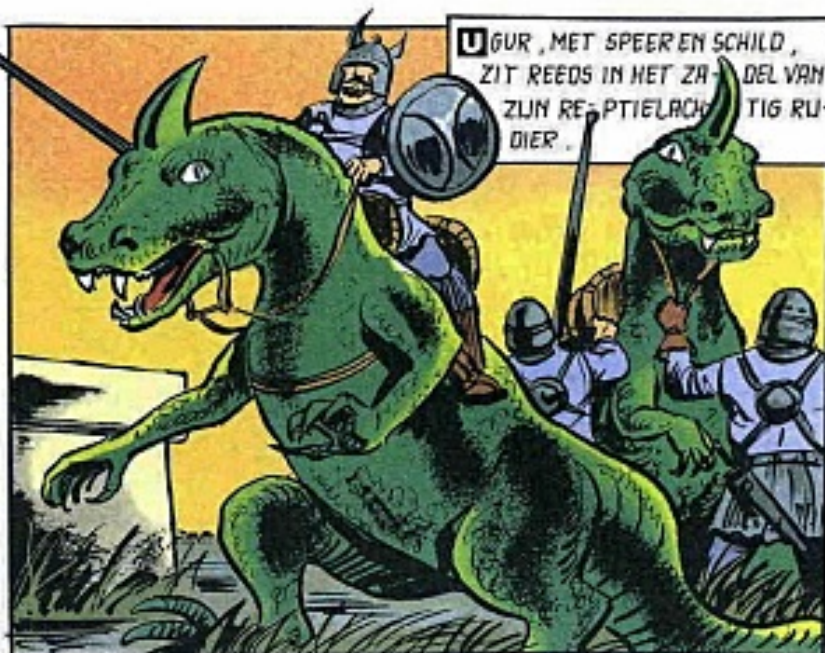
Tot uw orders, majesteit!

Mis, Yppolita! De ridder zal de proef niet over-leven. Daar zorg ik wel voor!

KORT DAAROP WORDT DE RODE RIDDER NAAR HET STRUJPERK GEBRACHT, WAAR ZICH AL EEN TALRIJKE MENIGTE VERZAMELT HEEFT.



UGUR, MET SPEER EN SCHILD, ZIT REEDS IN HET ZADDEL VAN ZIJN REPTIELACHTIG RUIER.



Onze moerasdraken laten zich als paarden mennen! Ugur en jij moeten trachten elkaar vit het zadell te lichten met de stompe speeren! 't Lijkt ongevaarlijk, maar...



... Wie valt, wordt dadelijk door zijn rijdier verslonden! **LAAT DE KAMP BEGINNEN!**



DOHAN KRIJGT SPEER EN SCHILD EN KUMT EVENEENS IN HET ZADDEL VAN DE MOERASDRAAK.



Dit monster laat zich inderdaad als een paard mennen... maar veel logger!

Ugur zal hier heel wat meer ervaring mee hebben. Het voordeel is aan zijn kant!



... ALS UGUR MET GEVELDE SPEER OP DE RODE RIDDER INSTORMT.



MRINGT DOOR VERSCEIDENE LIJFWACHTEN KIJKT YPPOLITA GEAMUSEERD TOE...





UIT ALLE MACHT STOOT UGUR TOE, MAAR Z'N SPEER VLIJGT AAN STUKKEN OP JOHANS SCHILD.

Hahaha! Handig, maar wat nu volgt laat zich raden! Ugur gaat een oude truc toepassen!



U GUR GEEFT DRIE KRACHTIGE RUKKEN AAN DE TEUGELS.



...EN EEN ZWIEPENDE STAART-SLAG VAN Z'N RU-DIER TREFT DOEL.



MET GE-BROKEN NEK PLOFT JOHANS MOERAS-DRAAK IN DE MODDER NEER.



Stak de strijd! Ik roep Ugur tot overwinnaar uit!



M AAR UGUR NEGEERT HET BE-VEL EN VALT OP- NIEUW AAN.



Met deze stompe speer heb ik geen kans!

Dat monster gaat me verpletteren!



O NDER WA- TER VOLGT CHRYSOTIS MET TOE-NEMENDE BEZORGDEHEID HET VERLOOP VAN DE STRIJD



Hou op, Ugur!
Nu, onmiddellijk! Ik
beveel het je!



REEDS SPERT
DE VRESELIJKE
MUIL ZICH OPEN,
MAAR...



STUIPTREKKEND ZAKT HET
LOGGE MONSTER OP ZIJN
BEURT INEEN.



Overeind,
Ugur! We hebben
op jouw manier-
gestreden...

...Nu
doen we
't op de
mijne!



HET VOLGEND MOMENT HAKKEN
BEIDE MANNEN VERWOED OPELKAAR IN.



Ugur wijkt! Alle duivels,
zijn schild wordt
stukgeslagen!



JOHAN DRIJFT Z'N TEGENSTANDER
STEEDS VERDER ACHTERUIT.



Hou hen
tegen!

Ze lopen
recht het
drijfzand
in!



YPPOLITA'S MANSCHAPPEN SNELLEN TOE...



MAAR HET PLEIT IS AL BESLIST.

Genade, ridder! Spaar me!



Dood hem, Johan! Zijn leven hoort jou toe!



INMIDDELS, BIJ DE KINDERGEVANGENIS

De stad lijkt wel verlaten, Marleen!

Iedereen is naar het tweegevecht gaan kijken! Zou het al afgelopen zijn?



VLAKBIJ DE KERKER DUIKT CHRYSOTIS PLOTSELING UIT HET WATER OP.



MET ENKELE SPRONGEN IS DE WATERNIMF BIJ HET KERKERGEBOUW



Ik ben het, kinderen! We gaan ernaar!

Maar... het slot! Koningin Yppolita heeft de sleutel!



Met een buigzaam stukje riet kun je soms wonderen doen, Marleen!



Waar wacht je toch op? Sla toe, Johan! Geen genade!

Ugurs leven hoort mij toe, Yppolita! Ik wil hem houden... als slaaf!



PLOTSELING WORDEN ALLEN OPGESCHRIKT DOOR EEN LUIDE ALARMKREET.

EENKELE WACHTPOSTEN HEBBEN
CHRYSTIS ' AANWEZIGHEID ONTDEKT.



DE KINDEREN GILLEN HET
UIT VAN ONTSETTING...

...ALS CHRYSTIS NAAR HET
WATER VLUCHT...



...MAAR HERHAARDELIJK
WORDT GETROF FEN.



15



DE UITDIJENDE RIMPELINGEN IN HET WATER,
WAAR CHRYSTIS VERDWEEN, KLEUREN ZICH
LANGZAAM ROOD.



Chrysotis ! Mijn
God, zou ze nog
leven ?

Het water in man-
nen ! Zoek !

Vermoedelijk
is ze dood, maar ik
wil zekerheid !



UOUR HOUDT
OP DE ACH-
GROND .

ZICH
TER-
GROND .

Je bent mij
vergeten, Yppolita !
Maar ... mijn uur
komt nog wel !

46



46
MET ZOEKEN LEVERT GEEN
RESULTAAT OP EN MET TEGEN-
ZIN ROEPT YPPOLITA HAAR
MANNEN TERUG.



DAAROP KEERT DE
KONINGIN NAAR HAAR
PALEIS TERUG EN ONT-
BIEDT DE RODE RID-
DER BIJ HAAR.



Chrysotis wilde de kin-
deren bevrijden om mij
weer eens dwars te
zitten! Zolang zij leeft,
zal ik geen rust ken-
nen! Kun jij haar...



Zeker! Ik
heb een idee...
we gebruiken
de kinderen
als
lokaas!



Ik trek met
hen het moeras
in! Als de nimf
zich vertoont,
reken ik met
haar af!



Schitterend,
idee, Johan! Maar...
kan ik je vertrouwen?



Natuurlijk, Yppolita!
Om jouwentwil versloeg ik
Ugur... Bewijst dat niet
voldoende?



Goed... ik geloof
je, Johan! Ruim Chrysotis
de weg... Daarna kun je Ugurs plaats
innemen... Ik zal je mijn gunsten
schenken en je rijk
maken!



Oef... mijn list is
geslaagd!



Genoeg gehoord!
Wanneer je met de kinde-
ren het moeras intrekt,
zal ik erbij zijn, ridder!



NOG DIE ZELFDE DAG
MAAKT DE RODE RIDDER
ZICH KLAAR OM AF TE
REIZEN.



MARLEEN EN DE DRIE ANDERE
KINDEREN ZIJN REEDS NAAR JOHANS
BOOTJE OVERGEBRACHT.



VANUIT HET PA-
LEIS KIJKT KONIN-
GIN YPPOLITA TOE.

Toch vertrouw
ik het niet hele-
maal! Ik zal
Johan laten
volgen!

En de ideale
persoon voor dit
karweitje is natuur-
lijk Ugur!



MAAR...

Ugur is
spoorloos verdwenen,
majesteit! Met al zijn wapens
en mondvoorraad... We
missen ook
een moeras-
draak!



Vervloekt!
Het is duidelijk
dat Ugur op
wraak zint en
daarom de Rode
Ridder ach-
terna is!



Roep
mijn tien beste
krijgers samen! Ik zal
zelf de achtervolging
leiden!



JOHAN IS ZICH DIT NIEUWE
GEVAAR NIET BEWUST.

Was Chrysotis
maar hier! Haar hulp
zou meer dan welkom zijn...
Helaas, misschien is ze
omgekomen!



OP VEILIGE AFSTAND VOLGT UGUR
HET SPOOR VAN DE RODE RIDDER.

Nu is het
slechts wachten op
het juiste moment! En
dan komt de afrekening,
Johan!

Mijn draak is onrustig! Hij heeft mensen geroken!

Ik zie het al... we worden gevolgd! Blijkbaar is mijn verdwijning reeds opgemerkt!

Arme kinderen! Hun toestand is echt zorgwekkend!

AAN HET HOOFD VAN EEN TIENTAL KRIJGERS DRINGT YPPOLITA OP HAAR BEURT IN HET VERDRONKEN LAND DOOR.

Als ze niet gauw de juiste behandeling krijgen, vrees ik het ergste!

Zij zijn te voet... verspreiden zich... Zij zullen zeker proberen mij in te sluiten!

Verse sporen van een moerasdraak, majesteit!

Ugur! Wij zitten hem op de hielen! Verspreid je... en voorzichtig! Hij is sluw!

PLOTSELING STORT EEN DER KRIJGERS MET EEN LUIDE SCHREEUW NEER.

EEN TWEEDE ZORIL ONDERGAAT HETZELFDE LOT EN PLOFT LANGUIT IN DE MODDER NEER.

Gifpijlen van een blaasroer! Zoek dekking, dwazen!

Hahahahaha! En dit is nog maar het begin, "majesteit"!

Hé! De aarde trilt!

Het lijkt wel alsof...

UIT HET HOGE RIET KOMT UGURS MOERASDRAAK BRULLEND TEVDOR-SCHIJN EN STORT ZICH OP DE VER-RASTE ZORILKRUIGERS.



SLICHTS MET EEN WANHOPIGE DUIKSPRONG KAN YPPOLITA HET VEGE LIJF REDDEN.



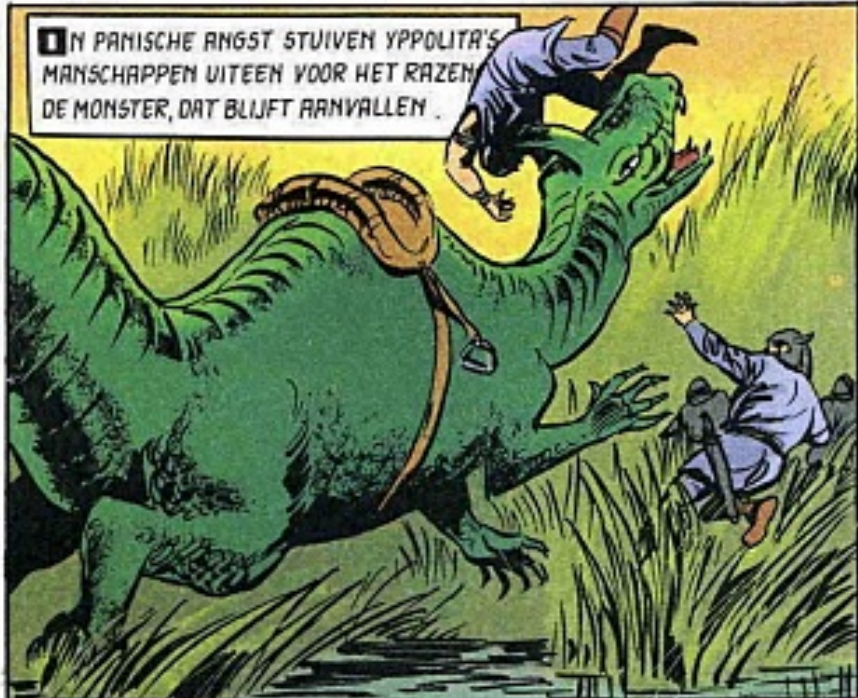
Zodra ik de teugels los liet, volgde de draak de geur van bloed! Een harde les voor hen!

Dit geeft me voldoende tijd, om me met de Rode Ridder bezig te houden!



OPNIEUW ZET UGUR DE ACHTERVOLGING...

...VAN JOHAN EN DE KINDEREN IN.



IN PANISCHE ANGST STUIVEN YPPOLITA'S MANSCHAPPEN VITEEN VOOR HET RAZENDE MONSTER, DAT BLIJFT AANVALLEN.



SLICHTS EEN KRIJGER IS ACHTERGEBLEVEN OM DE KONINGIN TE BESCHERMEN.

Lafaards! Stommelingen! Geen van hen zal het er levend afbrengen!



Haast je terug naar de Oude Steden breng versterkingen hierheen, begrepen! Ik ga alleen verder. Haast je!



Wees vervloekt, Ugur! Waar je ook bent, ik zal je vinden... en doden!



ZO SNEL ZE KAN, ZET YPPOLITA DE JACHT IN OP HAAR PROOI.



INMIDDELS...



Wilde je het Verdronken Land misschien verlaten zonder van mij afscheid te nemen, Johan?



Chrysotis! Ongedeerd? Goddank! Ik meende, dat je dodelijk gewond was!



Was ik ook! Maar... het water is mijn element, waaruit ik jeugd en genezing put- ten kan!



Nu moeten we eerst om de kinderen denken! Ik geloof dat we...

Ja, laten we het over de kinderen hebben! Maar... geen verdachte beweging, want...

UGUR!



...Ik heb jullie allebei onder schot!

MET ZIJN WAPEN IN DE
RANSLAG KOMT UGUR
LANGZAAM DICHTERBIJ.



VERLAMD VAN ANGST KIJKEN DE KINDEREN TOE...

Wees maar niet
bang, kinderen!

Spoedig
zijn jullie weer
thuis!



Ik begrijp je
niet, Ugur! Waar
stuur je op aan?

Vertrouw mij,
Johan! Breng de kin-
deren terug naar
het vissersdorp...
Ik zal hier blijven
om Yppolita en
haar mannen
op te houden!
Vertrek snel!



Vanwaar die ommezwaai,
Ugur? Hoe kan ik
vertrouwen?

Hij is
oprecht, Johan!
Dat voel ik duid-
lijk. Niemand
kan mij
beliegen!



Ik beseef nu, welk een wrede heerseres
Yppolita is! Zij speelt met mensenlevens en doodt
uit vermaak! Maar voortaan zal ik haar bekampen!

Goed! Maar keer jij met
de kinderen terug naar
het vissersdorp, Ugur.
Je kent het moeras
beter dan Johan...
Het wordt tijd om
voorgoed met
Yppolita af te
rekenen!

Mijn verborgen
verblijf bevat een dode-
lijke valstrik! Die zal onze
vijanden fataal worden!

Haast je
nu, Ugur. Yppolita
zal spoedig
toeslaan!





Waarom breng jij de kinderen niet weg, Chrysotis? Ugur en ik zijn krijgers...

Het vissersdorp ligt te ver buiten mijn leefgebied, Johan. Dat mag ik niet verlaten!



EVEN LATER VER TREKT HET BOOTJE MET UGUR EN DE KINDEREN.

Wees voorzichtig! Zodra de kinderen in veiligheid zijn, keer ik terug om jullie te helpen!



Mijn geheime schuilplaats bevindt zich in die richting, Johan! Niet erg ver van hier!



MAAR KONINGIN YPPOLITA IS ONGEMERKT NADERBIJ GESLOPEN EN HEEFT ALLES GEVOLGD.

Ik volg hen naar die geheime schuilplaats en laat 'n spoor na voor mijn krijgers. Als het uur van mijn wraak slaat, Johan, zul je een bloedige tol betalen voor je verraad!



Niet omkijken, Johan! Ik weet dat Yppolita in de buurt is... alleen... en ons volgt! Laat haar mijn schuiltoord maar ontdekken... wie ons daar aanvalt, overleeft het niet!



NA EEN KORTE TOCHT...

We zijn er, Johan! Daar voor ons bevindt zich mijn verblijf!



DE RODE RIDDER BEMERKT EEN KLEIN EILAND, OMRINGD DOOR WATERPLANTEN.



Verblijf je op het eiland, Chrysotis? Ik zie geen gebouw of schuilt-hut!

Niet OP het eiland, Johan, maar ERONDER!



We hebben ruimschoots de tijd eer de vijand iets kan ondernemen, Johan. Je kunt je wat opfrissen en rust nemen als je wil!

Graag!
Heb je ook wat te eten, Chrysotis?

ONDERTUSSEN

Eindelijk!! Fakkellijchten! Mijn mannen zijn op komst!

Weer een afgebroken rietstengel die de richting aanwijst! Het spoor is vers!

Dan kan koningin Yppolita niet ver meer zijn!
Vooruit, we moeten haar inhalen eer het volledig duister is!

Kamper-noeliesoep, vispastetjes met eendeeieren en wilde bessenvijn, fruit... Het moeras wemelt van voedsel!

EVEN LATER VOEGEN DE ZORILS ZICH BIJ HUN KONINGIN

Omsingel het eiland!
Wacht op mijn teken om aan te vallen!

BIJ HET EERSTE OCHTENDGLOREN STUURT YPPOLITA HAAR KRUGERS HET WATER IN

MAAR ZOORA ZE HET EILAND NADEREN, WORDEN DE MANNEN AANGEVALLEN DOOR MYRIADEN STEKENDE INSEKTE EN MOETEN TERUGKEREN

Daar zit Chrysotis achter!
Maar er is een ander middel... Zwem naar het eiland...
ONDER WATER!

OPNIEUW BEGEVEN DE ZORILS ZICH TE WATER EN DUIKEN ONDER.



DIT KEER NADEREN ZIJ ONGEHINDERD HET VERBORGEN VERBLIJF VAN DE WATERNIMF.



MAAR CHRYSOTIS WORDT GEWAARSCHUWD DOOR HET OPGEWONDEN GEPIEP VAN EEN HAGEDIS, DIE AAN DE OPPERVLAKTE IS VERSCHENEN.

De beslissende aanval is begonnen, Johan! Wie mij echter vijandig gezind is, komt niet door de verdedigingslinie heen. Wacht, maar af!



Ongelooflijk! Er komt inderdaad niemand door. Wat mag de Zorils tegenhouden?



ONDER WATER, NABIJ DE INANG VAN CHRYSOTIS' SCHULPLAATS, SPELT ZICH ECHTER EEN GRUWELIJK DRAMA AF.



VELE KRIJGERS VAN YPPOLITA ZIJN VERSTRIKT GERAAKT IN DE SLIERENDE WATERPLANTEN, DIE HEN TELKENS OPNIEUW AANVALLEN EN TENSLOTTE LANGZAAM VERSTIKKEN.

DE OVERLEVENDEN KEREN IJLINGS TERUG EN VLUCHTEN HET VERDRONKEN LAND IN.

Ellendelingen, keer terug! LAFHARDS!





Het is voorbij! Kom... laten we gaan kijken, Johan!



LANGS DE DODELIJKE WURGPLANTEN ZWEMMEN JOHAN EN DE NIMF NAAR DE OPPERVLAKTE.



NAUWELUKS ZIJN BEIDEN OPGEDOKEN...

Mijn mannen zijn gevlucht, Chrysotis! Maar IK ben nog HIER!



Blijf hier buiten, Johan. Dit gaat tussen haar en mij!



Kom op, Chrysotis! We zullen eens en voor goed onze vete beslechten! Weiger je... dan sticht ik hier brand!



Wacht, Chrysotis! Je bent ongewapend, laat mij!

Het is de enige manier! Een brand zou de moeras-wezens worden!

Blijf jij hier... bewaak de omgeving, er zijn misschien nog Zorils in de buurt!



PULSNEL ZWEMT CHRYSOTIS OP DE KONINGIN DER ZORILS TOE.



HIEROP WERPT YPPOLITA HAAR SPEER.



Hier verdween Chrysotis onder water! Zou ik haar geraakt hebben!



Ik moet je teleurstellen, majesteit! En een tweede kans krijg je niet!



Alle duivels!
Ze zijn allebei
onder water
verdwenen!



HEFTIGE BEROERING AAN HET
OPPERVLAK WIJST OP EEN WILDE
STRIJD IN DE DIEPTE. VITEINDELJK...



... HUIJT YPPOLITA ZICH MOEIZAAM
WEER OP HET DROGE.



WANNEER OOK CHRYSOTIS
AAN WAL KOMT, DRAAIT
YPPOLITA ZICH OM, EN...



PLOTSELING



... STORT YPPOLITA VOOROVER,
GETROFFEN DOOR EEN GIF-
PUL IN DE HALS.



Ik ben het, Ugur!
Zoals je ziet, heb ik woord
gehouden. Dat was net
op tijd!



De kinderen zijn in
veiligheid, bij hun ouders in
het vissersdorp. Ik ben zo
snel moge-lijk te-
ruggekeerd!

Yppolita...
Zij beteken-
de alles voor
mij!



Ik was ver-
blind... Gelukkig
kon ik haar
ware...

... aard
tijdig doorgronden...
Haar misdadige
heerschappij is
voorbij!



De Zorils zijn weg-
gevlucht, Ugur. Wat ga
je doen... Hen zoeken,
of bij ons
blijven?



De Zorils hebben een
nieuwe leider nodig, Johan!
Voortaan zal ik hen aanvoeren...
De vissers hoeven ons niet
meer te vrezen... Er zal weer
vrede heersen in het
Verdronken Land!



EEN LAATSTE GROET EN UGUR
VERTREKT NAAR DE OUDE
STAD.



De weken
zijn voorbijgevlogen,
Chrysotis! Het is als
of de tijd stil-
stond!

JOHAN EN CHRYSOTIS
GENIETEN VAN EEN ONBE-
ZORGD SAMENZIJN IN HET
IDYLLISCH VERBLIJF VAN
DE WATERNIMF.



Het ware geluk ligt
hier in ons bereik, Johan!
Dat weten we... Maar
helaas kun je niet
blijven!



...Want ik mag je niet voor mezelf
opeisen. Het is je
bestemming, om
verder te
zwerven en
mensen in
nood bij
te
staan!



Ik weet dat mijn ras
zal voortbestaan... Kom me
af en toe opzoeken... Hier
kun je je altijd
thuisvoelen!

Het zij zo!
Ik zal je nooit
vergeten, Chrysotis!



EEN OP EEN DAG VERTREKT DE RODE RIDDER NAAR
ONBEKENDE VERTEN... CHRYSOTIS DOET HEM ALZWEMMEND
UITGELEIDE TOT AAN DE GRENZEN VAN HAAR GEBIED.



EINDE



De Rode Ridder

1. Het gebroken zwaard
2. De gouden sporen
3. Het veerapoc
4. De parel van Bagdad
5. De vrijshutter
6. Het wapen van Rhei
7. De val van Angkor
8. De gouden sikkel
9. De draak van Moerdal
10. Storm over Damme
11. De zilveren adelaar
12. De hoorn van Horak
13. De vuurgeest
14. De galmende kinkhoorns
15. De zwarte wolvijn
16. Baloch de reus
17. De zeekoning
18. De witte tempel
19. Koning Arthur
20. Kerwyn de magiër
21. De wilde horde
22. De ring van Merlijn
23. Hugon de hofnar
24. De zwarte banier
25. Het rijk van Enid
26. De kroon van Deirdre
27. Het graf van Ronjar
28. De maansteen
29. De zwaarburcht
30. Mysterie te Camelot
31. De groene mummie
32. Angst over Nevelland
33. Het beleg van Crowstone
34. De stenen beelden
35. Het derde wapen
36. De zwarte roos
37. De wilde jacht
38. De verzinkte klok
39. Noodkreet uit Cambor
40. De barst in de Ronde Tafel
41. De laatste droom

42. Het testament
43. Parcifal
44. Drie huurlingen
45. De hamer van Thor
46. Lorelei
47. De weerwolf
48. De voorpelling
50. De terugkeer
51. Excalibur
52. De watermolen
53. De Samperai
54. De kluisenaar van Ronceval
55. De koraalburcht
56. Mandragora
58. De toverspiegel
59. De ijzeren hand
60. Sidarta
61. In de schaduw van de Thugs
62. Het sprekende zwaard
63. De Walkure
64. Het dodenschip
65. Het adelaarsnest
66. Het niefenwoud
67. De verrader van Yarkland
68. Het labirint
69. De ijsvorstin
70. De riviergod
71. De lijfwacht
72. De ster van het Oosten
73. De Maloch
74. De vete
75. De hellebron
76. De barbaar
77. De galeislaaf
79. De banneling
80. De schildkraap
83. Het spook
100. De vervloekte stad
103. De gezellen van Nimrod
104. De monsterman
105. De bewaker

IN KLEUR

49. Met masker en zwaard
57. De verboden berg
78. Het verloren legioen
81. De sluchbelingen
82. Karpax, de stalen man
84. De duistere bondgenoot
85. De zwarte cobra
86. De duivelsteen
87. De beelden van Djornaz
88. Het oog van Toth
89. De ontvoering
90. Het dievingilde
91. Het grote geheim
92. Zygmud en de beren v. Kragero
93. Newelsteen
94. Xanador
95. Heerser der diepten
96. De dame van de poorten
97. De vesting
98. Het bronzen gevecht
99. De gijzelaars
101. De scharlaken brigade
102. De maagdenburcht
106. De levende doden
107. De Troglods
108. De overlevenden
109. De leeuw van Vlaanderen
110. De kraken
111. Ninja
112. De schemerzone
113. Nirwana
114. Vrykolakas
115. Prinses Kin-Lien
116. In de witte hei
117. De magische scepter
118. Gilgamesj
119. Stille getuigen
120. Het verdronken land

