

De Rode Ridder

LOCH NESS



Standaraad Uitgeverij

WILLY VANDERSTEEN

LOCH NESS



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

Standaard Uitgeverij

AAN DE OEVERS VAN HET LOCH NESS-MEER LIGT URQUHART CASTLE, EEN STOEDE BURCHT BEWOOND DOOR DE MCLAURY-CLAN. HET IS AL LAAT IN DE MIDDAG ALS EEN BEZOEKER AANGEMELD WORDT...

EARNAN (1), DE WACHTMEESTER, STAAT BIJ AODH (2), DE BURCHTHEER...

Wat vertel je me daar?
Een ridder van koning Arthur, uit Camelot?!

Welkom in Urquhart Castle, heer Johan!
Waarom hebben wij uw bezoek te danken?

Een koninklijke afgezant...
Net nu er oorlog dreigt met de McClanton-clan...

... Zo'n pottenkijker uit Camelot kunnen we missen als de pest! Wat denk jij ervan, Earnan?

We moeten hem hoe dan ook ontvangen, Milord!

Ik werd door de koning met een onderzoek belast, Lord Aodh. Het gaat over Loch Ness...

Wij hebben geruchten opgevangen dat er een groot, schrikwekkend wezen in de diepten van het meer huist... Berusten deze geruchten op waarheid? Hebt uzelf dit wezen al gezien?



Mijn beste heer Johan, dat zijn allemaal ver-zinsels! Vergeet Loch Ness, hier zult u slechts tijd verliezen!

Wees onze gast vanavond... Morgen kunt u terugreizen en de koning geruststellen!

Tja, dan zal ik u iets overhandigen...



Hmm!!! Ik word verzocht om alle bijstand te verlenen die u nodig zou kunnen hebben voor uw onderzoek! Wel, dat is duidelijk genoeg!



Kom, het avondmaal staat klaar. Gebraden rundvlees met mosterd, in een korst van bladerdeeg... Een lekkernij! Ah, ik zal u iemand voorstellen!

BENEDEN AAN DE TRAP WORDEN BEIDE MANNEN OPGE-WACHT...



Een schriftelijk verzoek in verband met mijn opdracht!

Het... het zegel van de koning?!



Ik zou graag mijn opzoekingen beginnen met een boottocht op het meer, Lord Earnan. Misschien vind ik een spoor!

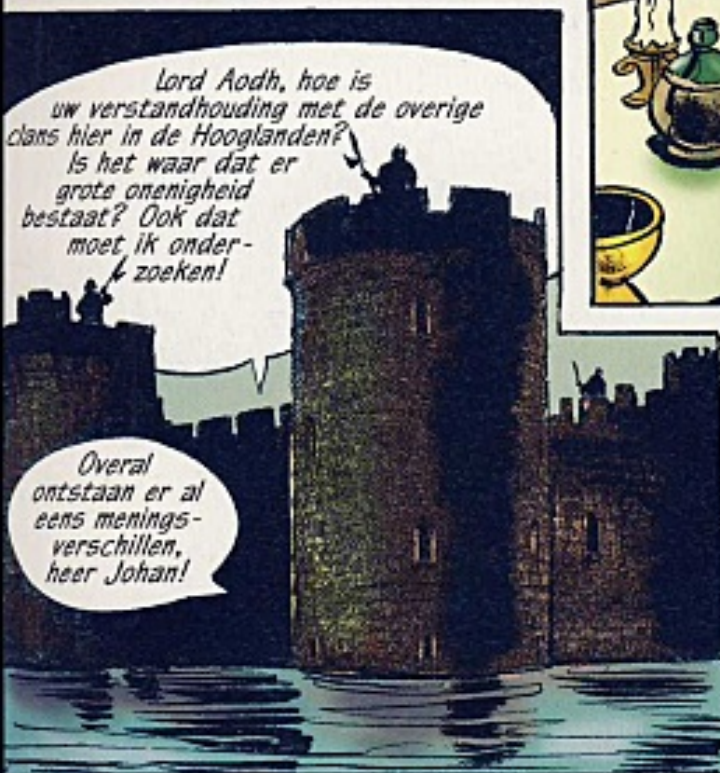
Morgen zal een bootje voor u klaarliggen, heer Johan! Maar ik vrees dat uw moeite tevergeefs zal zijn!



En wie mag deze bevallige verschijning wel zijn, Milord? De burchtvrouw?



Nee, dit is Dollidh (1), mijn dochter... Haar moeder overleefde de bevalling niet... Zij is mijn oogappel... Alleen is ze erg koppig en ik heb haar verboden het domein van Loch Ness te verlaten!





U vergist zich, heer Johan, er dreigt geen enkel gevaar! Kom maar met mij mee naar het binnenplein, dan zult u alles begrijpen!

Ik begrijp het al... uw krijgers oefenen zich... onder leiding van Earnan, de wachtmeester?



Inderdaad, heer Johan, naast wachtmeester vervul ik ook de functie van wapeninstructeur! Mijn mannen worden elke dag gedriild.



HIER ZIJN EEN GROEP GEWAPENDE HOOGLANDERS IN EEN WILD ZWAARDGEVECHT VERWIKKELD.



EEN DER HOOGLANDERS KEERT ZICH PLOTS NAAR DE RODE RIDDER.

Hé, ridder uit Camelot! Durf je met mij het zwaard te kruisen?



Dat verzoek kun je niet weigeren, ridder. Het zou een zware belediging betekenen voor alle clanleden!



Wel, als het dan toch moet... Kom maar op, Carmag!



VANUIT EEN TORENVENSTER SLAAT DOLLIDH DE STRIJDEERS GADE.



A L METEEN VALT CARMAG WOEST AAN.



Goed zo, Carmag! Hij wijkt al terug! Blijf aanvallen!



JOHAN DE -
FERKT ZICH TOT HET AFWEREN VAN DE AANVALLEN.



DOET HIJ EEN BUKSEMANDE UITVAL EN JAAGT CARMAG ACHTERUIT.

HIEROP KLEMT JOHAN HET GEVEST VAN ZIJN ZWAARD ROND HET LEMMET VAN ZIJN TEGENSTANDER.



LANGZAAM MAAR ZEKER WORDT DE HOOGLANDER OP DE KNIËN GEDWONGEN.

Mijn arm! Hou op, je wint!

Knap gedaan, ridder! Blijkbaar krijgen de ridders van Camelot een uitstekende opleiding!



MAAR ALS DE RODE RIDDER HEM DE RUG TOEKEERT, TREKT CARMAG ZIJN DOLK.

A ODH GRIJPT
ECHTER RAZEND-
SNEL IN.

Wat
bezielt je?
Ben je gek
geworden?

HIEROP RAAPT AODH HET GEVALLEN
ZWAARD VAN CARMAG OP...

Hier,
Johan! Je hebt
het volste recht
om Carmag te
doden!

Je bent te onstuimig,
Carmag...
Hier is je
Lord

Beheers je beter...
zwaard terug,
Aodh kan geen
goede krijger
missen!

Sla toe, ridder...
Ik weet niet wat me
bezielde... Ik schaam
me voor wat ik
gedaan heb!

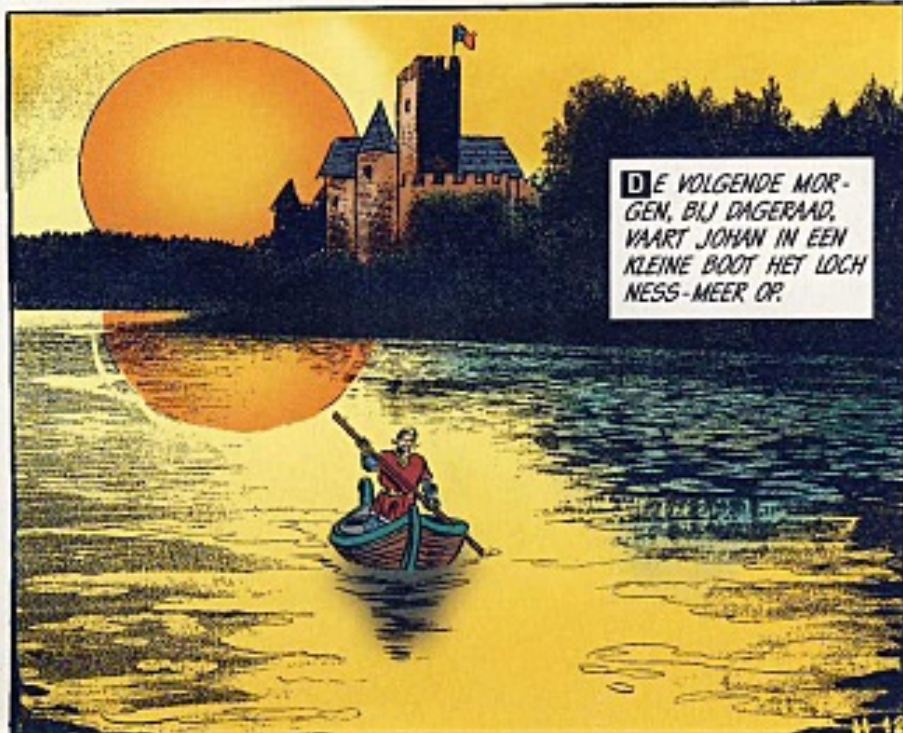
Zo'n
edelmoedigheid zijn we
hier in de Highlands niet
gewend, ridder! Ik hoop
dat ik de kans zal krijgen,
om mijn ereschuld tegen-
over u te vereffenen!

Je hebt goed
gehandeld, Johan!
Nu beschouwen ze je
als een lid van onze
clan. Welkom in onze
rangen!

Een bijzondere
man, die
Rode Ridder...
misschien kan ik
hem in vertrouwen
nemen!

HIEROP TREKKEN DE OVERIGE CLANLEDEN HUN ZWAARD IN EEN STILLE
GROET.

DE VOLGENDE MOR-
GEN, BIJ DAGERAAD,
VAART JOHAN IN EEN
KLEINE BOOT HET LOCH
NESS-MEER OP.



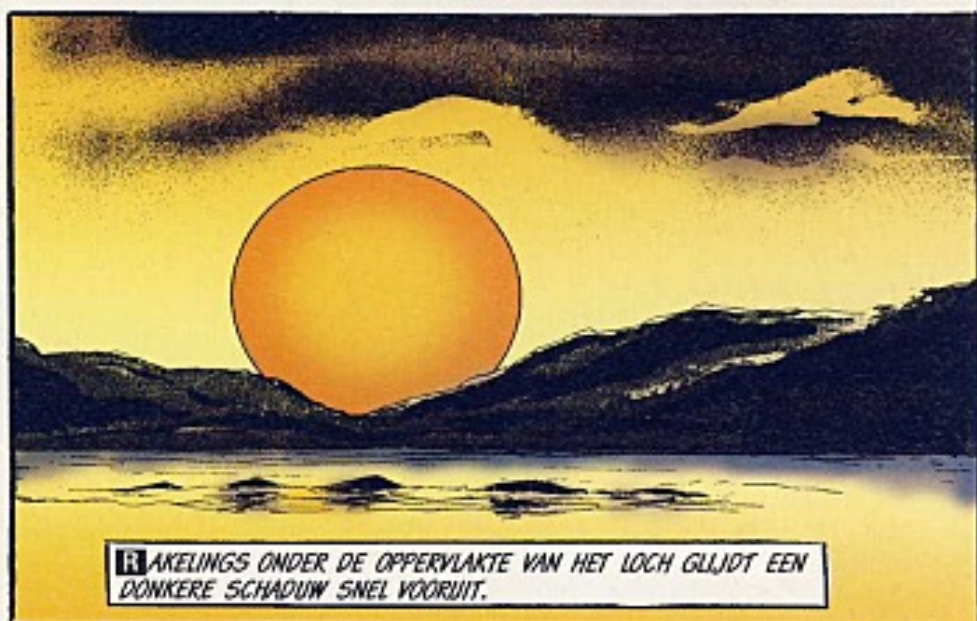


Best naar
het midden
varen... daar
kan ik het
hele meer
overzien!

Het weer
is helder en zonnig,
maar hier en daar
hangt nog nevel...
Benieuwd of ik iets
zal ontdekken!



Maar...
ginds ver...
Wat betekenen
die rimpelingen
in het water?



RAKELINGS ONDER DE OPPERVLAKTE VAN HET LOCH GLIJDT EEN
DONKERE SCHADUW SNEL VOORUIT.



PLOTS VORMT ZICH EEN BRUISENDE GOLF EN SPRAKELOOS ZIET
JOHAN EEN GEDAANTE OPRIJZEN UIT HET WATER...



Bij Sint-Joris!
Het is dus waar! Er
huist een onbekend
wezen in de diepte van
het meer!



UIT ALLE
MACHT SPANT
DE RIDDER ZICH
IN OM DICHTER-
BIJ TE KOMEN
MAAR DE MIST
WORDT DICHT-
TER...

Nog
even volhouden
en dan... ben
ik bij het
wezen!



... MAAR ALS JOHAN
TER PLAATSE IS
BEMERKT HIJ
SLECHTS EEN GROTE
DRAAIKOLK WAAR
HET WEZEN ONDER-
DOOK.

DE MIST VERSPREIDT ZICH
OVER DE HELE OMGEVING
VAN HET LOCH EN JOHAN
BESEFT DAT HIJ ZIJN
ONDERZOEK NIET KAN
VOORTZETTEN.

Jammer dat ik niet
langer kan observeren...
Maar ik kom wel terug
als de mist
opklaart!

HIEROP ZET DE RIDDER
KOERS NAAR DE WAL.

MAAR WACHT
IEMAND HEM
OP... DOLLIDH!

En, ridder,
heb je
al iets
ontdekt?

Dollidh!
Jij hier? Je vader had je
toch verboden Urquhart
Castle te verlaten?
Waar wil je heen?

Naar de clan van de Mc-
Clantons... Billy Clanton is mijn
geliefde... maar door de vete
tussen onze clans kunnen we niet
bij elkaar zijn! Dankzij de mist
ben ik uit Urquhart kunnen ont-
snappen. In het vissersdorp van
de McClantons zal ik
welkom zijn!

Denk na,
Dollidh!
Je vader zal
woedend zijn
en wellicht de
wapens
opnemen!

Mijn besluit staat
vast, Johan!
Zoek jij maar
verder naar je
monster!

Dollidh! Wacht, kom terug!
Ik moet je
nog wat
zeggen.

De legende
van het monster
van Loch Ness is
waar! Het wezen
leeft in het
meer!

Ik zag
het opdui-
ken en weer
verdwijnen!

Er bestaat
geen monster, Johan! Je zag
een stuk wrakhout! Een goede
raad: Hou je niet langer met dat
mysterie bezig!

WANNEER DE RODE RIDDER TERUG BIJ URQUHART CASTLE IS, BEGINT DE MIST SNEL OP TE TREKKEN.



Ik hoor rumoer op het binnenplein... Roepende stemmen en het gekletter van paardenhoeven! Wat is daar aan de hand?



Het heeft zeker te maken met de verdwijning van Dollidh! Nu gaan de poppen aan het dansen!

OP HET BINNENPLEIN TREFT STRIJDLUSTIGE RUITERS AAN.

JOHAN



Dollidh is naar de Clantons gevlucht, Johan! We gaan haar te rughalen! Vergezel je ons?

Mc-

Dit gaat uitlopen op een bloedig treffen, Aodh! Maar dat kunnen we vermijden!



Laat mij met Old Man Clanton de zaak bespreken! Alles kan nog vreedzaam opgelost worden!



Goed dan... Je hebt tot vanavond de tijd... Maar dan vallen we aan!

Ik wil Johan vergezellen, Aodh! Mijn zwaard kan nog van pas komen!

AODH STEMT TOE EN BEIDE MANNEN RIJDEN DADELIIK WEG.



Waar wonen de McClantons,
Carmag? Ook in
een kasteel?

Nee, Johan, in een
visserdorp nabij
Invermoriston, aan dezelfde
kant van Loch Ness als
Urquhart Castle!

Sinds Old
Man Clanton
de plak zwaait,
hebben we
niets dan
moeilijkheden
met hen.

Ze komen 's nachts
in ons gebied van het Loch
vissen en stelen onze schapen!
Sedert Dollidh en Billy Clanton
geliefden zijn, laat de vete
hoog op!

Wel, hopelijk kunnen
we de gemoederen
bedaren!

**NA ENIGE TIJD DOEMEN DE OMTREKKEN VAN EEN KLEIN DORP OP, OMRINGD DOOR
EEN MUUR VAN RUWE STENEN.**

**EÉN KANT VAN HET
DORP GRENST AAN
LOCH NESS.**

**JOHAN BEMERKT STEI-
GERS MET ENKELE VIS-
SERSBOOTJES.**

Een
uitweg! Zo
nodig vluchten
we per boot!

**OP DE STEIGER WORDEN
BEIDE RUITERS DOOR TWEE
MCCLANTONS OPGEWACHT.**

Hah! Lang geleden,
Carmag! Dollidh heeft
ons al een en ander
verteld...
Je hebt een hoge
bezoeker bij je! Old
Man Clanton verwacht
jullie!

Kun je me vertellen wie die beide heren zijn, Carmag?

De ene is Billy Clanton... zoon van Old Man Clanton en de geliefde van Dollidh! De andere is Grumpy, de sterkste man van heel de clan!

En waar bevindt Dollidh zich, Billy?

Bij Old Man Clanton in zijn huis, midden-in het dorp... Ik breng je bij hem... Hij is benieuwd om je te zien!

HET VOLGENDE MOMENT WEERKLINT EEN RASPENDE STEM...

EVEN LATER BETREDEN DE VIER MANNEN EEN RUIM LOKAAL WAAR EEN GROOT HAARD-VOUR BRANDT.

Zo, jij bent dus de Rode Ridder, die zich met onze zaken komt bemoeien?

Niemand zal ons vertellen, wat wij moeten doen en laten!

Ik wil alleen maar moeilijkheden vermijden, Clanton. Geen mens heeft er belang bij dat de clans gaan oorlog voeren, of wel soms?

Mijn vader verbood me om Billy nog te ontmoeten... Maar ik kan niet zonder hem... Hier ben ik gelukkig! Ik blijf bij de McClantons!

O PEENS WEERKLINT DE BULDERENDE STEM VAN GRUMPY...

Daarbij, wij Clantons houden niet van vreemde bemoeials! **PAK AAN!!!!**

Trouwens, ik heb haar niet ontvoerd, ze is uit vrije wil gekomen!

Keer met mij terug naar Urquhart Castle, Dollidh! Anders zal er bloed vloeien als de dag om is!

MAAR JOHAN IS OP ZIJN HOEDE. HIJ GRIJPT GRUMPY'S POLS EN...



Al eens geprobeerd om te vliegen, Grumpy?



HAAAA
AAAAHHHH!!!!



PLOTS SLAAKT CARMAG
EEN WAARSCHUWENDE
KREET.

UIT EEN ZIJVERTREK KOMEN DE OVERIGE LEDEN VAN DE
CLAN MET GETROKKEN ZWAARD TEVOORSCHIJN.



Wij zijn de
toestand meester!
Jij en Carmag zijn
onze gevangenen, rid-
der. Als de Mc-
Laury's aanvallen,
gebruiken we jullie
als gijzelaars!

Zover is het nog niet!
Dollidh, maak je keuze!
Blijf je hier of volg je ons?



PLOTS RIJKT DOLLIDH ZICH
LOS EN VOEGT ZICH BIJ
JOHAN.

Ik wil geen doden op
mijn geweten en ga
mee terug!

Dollidh!
Wat bezielt
je? Blijf hier!

Goed
zo,
Dollidh!

MAAR DE RODE RIDDER
REAGEERT VUEGENSVLUG.

Daar
komt niets
van!

Ik neem je
met ons mee tot we in
veiligheid zijn, begrepen
Old Man?!

Well... euh... goed dan...
laat ons door! Onderneem
niets!

DAMNED,
niemand van jullie gaat
hier weg, begrepen?
Sla ze in de boeien,
boys!

ONWILLIG GEHOORZAMEN DE CLANTONS
EN TREKKEN ZICH STAP VOOR STAP
TERUG.

Bah, jullie
komen niet
ver!

We zullen
zien!

Ga maar! Ik
dek jullie af-
tocht!

Zo is het ver genoeg! Wees blij dat je er
goed van afkomt komt, Old Man!
Laten we het hierbij
houden!

You fool! Denk
maar niet dat ik me
hierbij neerleg. Vroeg of
laat reken ik met de Mc-
Laury's af! En MET

JOU!

OP AFSTAND GEVOLGD DOOR
DE CLANTONS BEREIKT JOHAN
MET ZIJN GEZELLEN DE AAN-
LEGSTEIGER BIJ HET LOCH.

Het is nog niet voorbij! Ze gaan de
andere bootjes in om ons te volgen!
ROEIEN!



VANAF DE STEIGER VUURT
OLD MAN CLANTON TIEREND
ZIJN KRIJGERS AAN DIE DE
VLUCHTELINGEN ACHTERNA
VAREN.



*Sneller, Carmag!
Harder roeien, ze
halen ons in!*

LANGZAAM MAAR ZEKER BLIJVEN DE
ACHTERVOLGERS DICHTERBIJ KOMEN.



*Logisch,
elk bootje heeft méér
roeiers aan boord!*



JOHAN EN CARMAG VERDUBBELEN HUN INSPAN-
NINGEN, MAAR...



*Hopeloos! Ze
hebben ons te pak-
ken eer we Urquhart
Castle kunnen berei-
ken! Hopeloos!*



MAAR PLOTS SCHIET EEN ZWARTE SCHADUW ONDER
HET WATEROPPERVLAK EN...



*Goed zo,
boys! Nog
even en ze
vallen in onze
handen!*



EEN DER ACHTERVOL-
GENDE BOTEN WORDT
HOOG UIT HET WATER
GETILD EN OMGEWOR-
PEN!



Hemel, wat gebeurt daar? We moeten helpen!

Onnodig Johan, ze worden al opgepijkt door een tweede boot! Zeker 'n botsing met wrakhout!



Hou vol, mannen, we komen!

Haast jullie! Ik denk dat we vastzitten in een draaikolk

MAAR EER DE MANNEN OPGEPIKT KUNNEN WORDEN...

... WORDT EEN TWEEDE ROEIBOOT ONDERSTEEBOVEN GESLAGEN!



Hoe is dat mogelijk? De overigen pikken de drenkelingen op... er zijn geen slachtoffers!



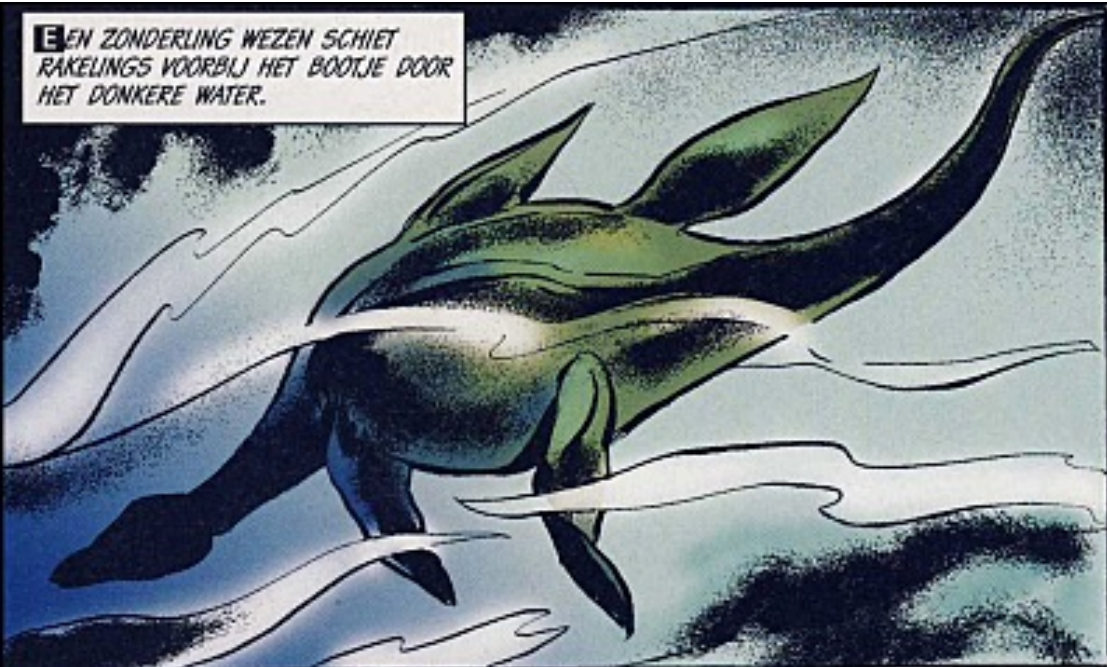
Iedereen is aan boord geraakt... Ze hebben er genoeg van en varen terug naar Invermoriston!



HIEROP BEREIKEN JOHAN, CARMAG EN DOLLIDH VEILIG EN WEL URQUHART CASTLE. MAAR PLOTSELING LIJKT DOLLIDH HEVIG TE SCHRINKEN.



EEN ZONDERLING WEZEN SCHIET
RAKELINGS VOORBIJ HET BOOTJE DOOR
HET DONKERE WATER.



Is er iets, Dollidh?
Je ziet lijkleek!



Nee nee, Johan,
alles is in orde... Het is
de kilte van de invallende
nacht!

URQUHART CASTLE
BAADT SPOOKACHTIG IN
HET LAATSTE ZONLICHT...



... WANNEER HET DRIETAL MET
HET BOOTJE AANLEGT AAN DE
STEIGER VAN HET KASTEEL.

IN DE HAL VAN HET KASTEEL STOTEN DOLLIDH,
JOHAN EN CARMAG OP AODH MET ZIJN KRIJGERS.



Ah, zijn jullie daar
eindelijk? We wilden
net uitrukken om naar
jullie op zoek
te gaan!

Ik ben terug,
vader! Alles is
goed verlopen...
dankzij Johan
en Carmag!

Heeft het mis-
schien iets te
maken met het
legendarische
waterwezen? Het
Loch verbergt een
geheim!



Morgen
zet ik mijn speur-
tocht verder. Ik ga
op verschillende
plaatsen in het
Loch duiken!

4 OODRA JOHAN
ZICH VERWIL-
DERD HEEFT...

Vader, het was
ongelooflijk. Ik heb
Nessie gezien... ik
alleen... Zij kwam
ons te hulp en
rekende met onze
achtervolgers
af!



Maar
Old Man Clanton
zal het hier niet
bij laten! Er gaat
oorlog komen!

Wel, ik ben
jullie zeer
erkentelijk!

Er gebeuren
rare dingen in het
Loch, Aodh!



Dat Nessie hulp
bood is niet verwonder-
lijk, Dollidh! Er bestaat
al eeuwenlang...



... een stilzwijgend
verbond tussen haar
en de bewoners van
Urquhart Castle, die
het geheim altijd
bewaard hebben!

Maar
de Clantons worden
lastig... De aanwezig-
heid van de Rode Ridder
is een hinderpaal... Ik
heb alle achting voor
hem, maar...



We moeten
hem uit de buurt
krijgen, zodat ik kan
afrekenen met de
Clantons! Ik heb een
idee! Ik laat Earnan
komen en...

Hier ben
ik al, Milord, ik
heb mijn naam
gehoord! Wat kan
ik voor u doen, zeg
het maar!



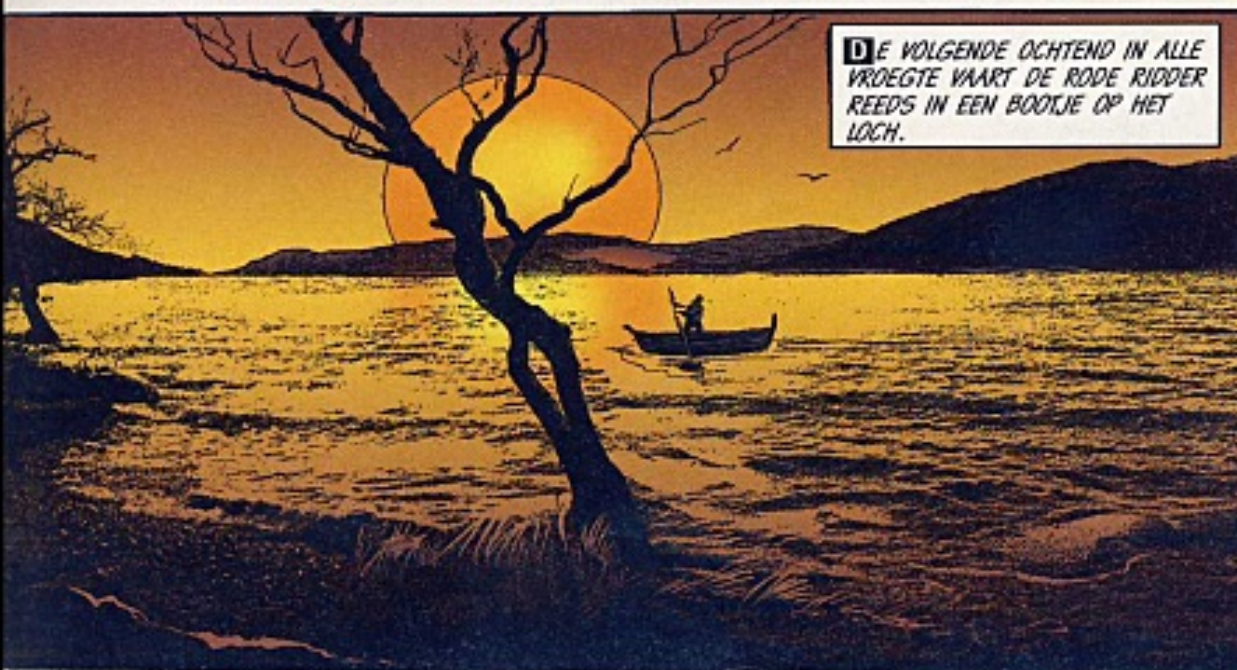
Alright Milord, het zal
allemaal exactly gebeuren
zoals u bevolen hebt!



En nu moet het snel
gaan... Zelf toeslaan
eer Old Man Clanton
ten strijde trekt en ons
op de nek valt!
Zodra Johan weg is
komt er oorlog!



DE VOLGENDE OCHTEND IN ALLE
VROEGTE VAART DE RODE RIDDER
REEDS IN EEN BOOTJE OP HET
LOCH.



Nergens een
teken van leven te
bespeuren... En nu
beginnen met duiken...
hopelijk vind ik ergens
een spoor van het water-
wezen... Of laat het
zich zien!

MAAR IN HET RIET AAN DE
OEVERS VAN HET LOCH LIGGEN
DRIE GESTALTEN OP DE LOER.

EARNAN, VERGEZELD VAN
TWEË POTIGE KRIJGERS.

Opletten, gentlemen!
Johan is te water
gegaan... Neem
de touwen en
begin maar!



DE RIDDER
WEERSTAAT DE
IJZIGE KOU
VAN HET
LOCHWATER EN
DUIKT SNEL,
MAAR...

ALS JOHAN EVEN LATER NAAR
LICHT KOMT HAPPEN...

... KRIJGT HIJ EEN
ADEMBENEMEND
TAFEREEL TE ZIEN!

IN HET HELDERE SCHIJNSEL VAN DE DAGERAAD
ZWEMT HET WATERWEZEN AAN DE OPPERVLAKTE LANG-
ZAAM VOORBIJ.

ONMIDDELLIJK
ZET JOHAN DE
ACHTERVOL-
GING IN.

Een ongelooflijk
toeval dat het
wezen hier vlak in de
buurt opduikt! Het
heeft me blijkbaar
niet gezien!

EARNAN HEEFT ALLES
GEVOLGD EN GRIJNST
VERGENOEGD.

Keren jullie nu
maar gauw terug en laat je
vooral niet zien! Ik zal de
rest hier zelf wel afhan-
delen! Haast jullie!

WANNEER DE RODE RIDDER
DICHTERBIJ KOMT, LIJKT HET
WEZEN VAART TE MINDEREN EN
HOUDT DAN STIL.



HIEROP DOET JOHAN EEN
VERBLIJSTERENDE ONTDEKKING!

Maar...
dat is geen levend
dier, maar een
groot blok hout!



NIET-BEGRIPEND ZWEMT
JOHAN TERUG NAAR
ZIJN BOOTJE.

Wie heeft er
belang bij om zo iets te
doen? Ik begrijp er
niets van!



Er hangt een
touw aan! Dit blok
hout werd door men-
senhanden voortge-
trokken om mij te
misleiden!

DE RIDDER DUKT OM
ONDER WATER TE KUKEN...

Earnan!
Heb jij dit
houten beeld
hierheen
getrokken?

Oh, no!
Daar is meer
spierkracht voor
nodig dan één man,
sir! Dit is het
werk van de
Clantons!



MAAR DAN WEERGALMT EEN BEKENDE STEM VANAF DE
OEVER.

Hello, sir!
Ik zie dat u
uw monster gevon-
den hebt? Hahaha!
Dit komt wel vaker
voor!



Zo willen zij
nieuwsgierigen op
afstand houden! Dan
kunnen zijzelf hier
ongestoord vissen.
Er bestaat helemaal
geen monster...
Keert u maar
rustig naar Camelot
terug!

Misschien waren het
de Clantons... En
misschien was
het iemand
anders!
Daar kom
ik nog wel
achter!

Maar wat ik gisteren
gezien heb, veroor-
zaakte een draai-
kolk. Daar is
een houten blok
niet toe in staat...
Ik zet mijn onderzoek
verder, Earnan!



Hm! Een
slimme kerel,
dat wel!

Lord Aodh zal
niet opgetogen zijn met dit
nieuws... We blijven met
de Rode Ridder opgezadeld
zitten!



EARNAN KEERT TERUG
NAAR URQUHART CASTLE
EN BRENGT VERSLAG UIT.

*Damned! Zolang
de Rode Ridder hier op
onze vingers kijkt, kan ik
niets tegen de Clantons
ondernemen. De koning
zou ingrijpen!*

*En... hoe
denkt Milord deze
situatie op te
lossen?*

*Laat elk van onze mannen klaar staan
voor de strijd, Earnan. Misschien krijgen
we bezoek van de Clantons, begrijp
je? Ze mogen ons niet
verrassen!*

*Wees gerust,
Milord, ik laat de
wachtposten
verdubbelen!*

*MY DEAR FELLOWS!!!!
De tijd van handelen is aange-
broken. Nog deze nacht rekenen
we af met onze oude vijanden,
de McLaurys!!!*

ONDERTUSSEN, IN INVER-
MORISTON, HEEFT OLD MAN
CLANTON ZIJN KRIJGERS VER-
ZAMELD EN SPREEKT HEN MET
BULDERENDE STEM TOE...

*We vallen
Urquhart Castle aan.
Deze keer niet met
roeiboten die kunnen
omslaan, maar met een
groot vlot! Daaraan gaan
we nu met man en macht
werken! Volg mij!*

MAAR BILLY CLANTON
MAAKT ZICH ONGEMERKT
UIT DE VOETEN.

DE RODE RIDDER SPEURT INMIDDELS ONVERMOEIBAAR HET LOCH AF, MAAR ZONDER SUCCES. ROND HET MIDDAGUUR WIL HIJ WEER DUIKEN...

... MAAR ALS HIJ ZICH
TE WATER BEGEEFT...

Bij Sint-Joris!
Dit is ongelooflijk!
Daar zwemt het
waterwezen!

En het is
niet alleen! Ik moet
dichterbij geraken!



Het wezen
uit Loch Ness is een
wijfjesdier met een
kroost!

EEN REUSACHTIGE SAURIËR DUIKT UIT HET LOCH OP EN
KEERT ZICH TEGEN JOHAN.



HET MANNE-
TJESDIER!!!!



JOHAN WORDT OPGE-
SCHRRIK DOOR EEN
HEFTIG GEDRUIS...

Allemachtig!
Het water komt
overal in beroering!

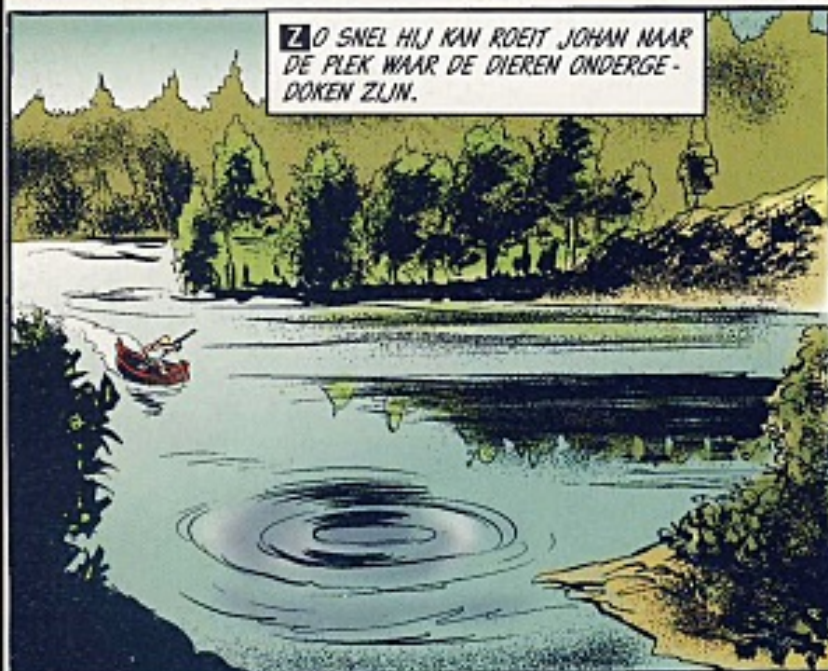


Het wijfjesdier
begrijpt blijkbaar
dat ik geen
kwaad in de
zin heb!



Ze gaan duiken! Hen achterna,
misschien ontdek ik hun
schuilplaats!

MAAAR NESSIE STELT ZICH
BESCHERMEND VOOR JOHAN OP
EN HAAR METGEZEL STAAKT DE
AANVAL.



ZO SNEL HIJ KAN ROEIT JOHAN NAAR
DE PLEK WAAR DE DIEREN ONDERGE-
DOKEN ZIJN.



DE RIDDER
DUIKT ONMID-
DELLIJK HET
IJSKOUDE,
TROEBELE
WATER IN.



Een stroming voert me
mee... de diepte in!

Dit lijkt wel de
ingang van een grote spelonk!
Waar ga ik uitkomen?



MET ZIJN LONGEN OP BARSTEN KOMT
JOHAN AAN DE OPPERVLAKTE...

Ongeloof-
lijk... Dit is
het schuiloord
van de water-
wezens!



IN EEN UITGESTREKTE, PREHISTORISCHE GROT BEVINDT JOHAN ZICH OOG IN OOG MET DE FAMILIE SAURIËRS DIE GEEN ENKEL TEKEN VAN VIJANDSCHAP VERTONEN.



HET MOEDERDIER STAART DE RODE RIDDER AAN MET EEN BLIK WAARIN BEZORGDHEID TE LEZEN STAAT.



Het is alsof ik haar gedachten kan opvangen... Ze vreest dat ik de schuilplaats aan andere mensen zal kenbaar maken!

Wees gerust... edele dieren uit een ver verleden... Ik zal zwijgen, niemand zal jullie schuiloord kennen... Ik zal het geheim van Loch Ness bewaren!



HIEROP DUIKEN DE WATERWEZENS DIEPER HET LOCH IN EN JOHAN KEERT TERUG NAAR URQUHART CASTLE.



BIJ DE POORT WACHT EARNAN HEM OP.

Goed dat u er terug bent, heer Johan! We hebben een belangrijke bezoeker gekregen...

Zo, wie dan wel?

Billy Clanton, de geliefde van Dolly... Lord Aodh is bij hem in de ridderzaal!

**DE RODE RIDDER
BEGEEFT ZICH
ONMIDDELIJK TER
PLAATSE.**

Ah, Johan...
Billy Clanton
is hierheen
gekomen met
belangrijk
nieuws!





Wel, Johan,
ik zou me maar niet
te veel zorgen maken. Castle
Urquhart en zijn bewoners
beschikken over geheime
bondgenoten... de vijand zal
ons niet bereiken!



Maar hoe staat
het met uw onderzoek?
Al een spoor gevonden
van het monster?



Iemand probeerde
me te misleiden met
een drijvend houtblok...
Maar ik heb gevonden wat
ik zocht, Aodh... En zal
het geheim van Loch Ness
aan niemand kenbaar
maken!



Dat blok hout was mijn idee, om je
uit de buurt te krijgen... Vergeef me...
Kom, we gaan de Clan-
tons opwach-
ten!



INMIDDELS, IN INVERMORISTON, ZIJN DE CLANTONS KLAAR OM TEN STRIJDE
TE TREKKEN. TWEE KRIJGERS HEBBEN NIEUWS VOOR OLD MAN CLANTON...



Lord Clanton!
Het vlot is klaar, maar
uw zoon Billy is nergens
te bekennen...
we missen een paard...
Hij is zeker
gevlucht!

DAMNED



Of misschien is hij overgelopen
naar de McLaury's! Als dat zo
is, zal ik hem eigenhandig
levend villen!



IN HET HOUT VAN DE NACHT VAART HET GROTE VLOT MET DE CLANTONS NAAR
URQUHART CASTLE VOOR DE BESLISSENDE STRIJD.

DICHTE WOLKEN ONTTREKKEN DE
MAAN AAN HET ZICHT EN ZO KUNNEN
DE AANVALLERS ONGEMERKT HET
KASTEEL NADEREN.



Mooi zo! Onze aanval zal
een complete verrassing
zijn, ze zullen niet weten
wat hen overkomt!



MAAR IN HET RIET AAN DE
OEVER VAN HET LOCH LIGGEN
VERSCHEIDENE ROEIBOTEN
VERSCHOLEN MET LORD AODH
EN ZIJN KRIJGERS, EVENALS
DE RODE RIDDER.



Zo dadelijk gaan ze tot de aanval over!
Ben je zeker die zonder bloedvergieten
te kunnen afslaan,
Aodh?



Wees gerust...
Kijk, onze bondgenoten
zijn al ter plaats!



DONKERE SCHADUWEN GLIJDEN ONDER DE
WATERSPIEGEL VOORBIJ.



Nessie en haar metgezel
zullen het vlot van de Mc
Laury's als vijandig
beschouwen en het
aanvallen!



EN OP HETZELF-
DE MOMENT...

Is het waar
dat uw zoon Billy
ervan zal lusten als
je hem te pakken
krijgt, Old Man?

Yeah... zeker
weten!



Ik snij zijn
beide oren af
en laat hem die
dan opeten! De
vuile verrader!



HÉÉÉ!!!
OPGEPAST!

We zijn
ergens tegenaan
gevaren!



LOTS WEERKLINT EEN
DREUNENDE KLAP...!



HET VOLGENDE OGENBLIK WORDT HET
VLOT DOOR EEN GEWELDIGE STAARTSLAG GETROFFEN
EN BREEKT IN STUKKEN, WAARNA NESSIE EN
HAAR GEZEL OPDUIKEN.



ENKELE DRENKEUNGEN PROBEREN ZICH VERTWIJFELD AAN DE RESTANTEN VAN HET VIJOT VAST TE KLAMPEN...



... MAAR NESSIE HEEFT HEN OPGEMERKT EN WAARSCHUWT HAAR METGEZEL...

... MET EEN LUID GELOEI DAT OVER HET LOCH WEERGALMT.



HET VOLGENDE MOMENT WORDEN DE OVERBLIJFSLEN VAN HET VIJOT MET EEN KRACHTIGE STAARTSLAG UITEENGESLAGEN EN DE DRENKEUNGEN VUEGEN WEER HET WATER IN.



OLD MAN CLANTON ZINKT HALF BEWUSTELOOS WEG IN HET LISKOUDE, TROEBELE WATER VAN HET LOCH...



... MAAR EEN VAN ZIJN HANDLANGERS HEEFT HET GEVAAR BEMERKT EN SCHIET ZIJN MEESTER TE HULP.

EVEN LATER KOMEN BEIDE MANNEN
WEER AAN DE OPPERVLAKTE...

OEAHHHH!

*Ik kan niet meer!
Ik ben helemaal
verkleumd...!*

*Kom aan
boord, Old Man!
Nu moet je geen
bad nemen!*

*Aaahhh...
Dat is net op tijd...
ik voel mijn botten
niet meer!*

*Aodh, we laten die kerels toch
niet zomaar
verdrinken?*

*Vooruit,
mannen! Roel wat
je kan! We gaan
die schooiers
op pikken!*

*Hier,
neem een
slok!*

AHAAHHH!

*Het vuurwater van de Highlands!
Ik voel me al beter... geef op!*

KORTE TIJD LATER ZIJN
DE MCLAURY'S EN DE
CLANTONS BIJ ELKAAR IN
URQUHART CASTLE.

DE KASTEELVROUWEN WAREN EROP VOORBEREID OM GEWONDEN TE VERZORGEN EN WACH-
TEN GESPANNEN DE KOMENDE GEBEURTENISSEN AF, SAMEN MET DOLLIDH EN BILLY.

*Well, ik had
nooit gedacht dat ik
nog eens in Urquhart
Castle te gast zou zijn!*

*Zouden jullie
niet eens aan het geluk
van jullie kinderen denken, en
jullie vete eens en voorgoed
uit de wereld helpen?*

ZITTEN DE VOORMALIGE VIJANDEN ZICH AAN EEN UIT-
GEBREIDE FEESTDIS TEGOEDE TE DOEN!

HIEROP REIKEN
OLD MAN CLANTON
EN AODH ELKAAR
DE HAND. ER
WORDT BESLOTEN
OM DOLLIDH EN
BILLY IN HET
HUWELIJK TE
LATEN TREDEN...
EN ENKELE WEKEN
LATER...

En, Old Man,
had je vermoed
dat er een mon-
ster in het loch
huisde?

We hebben
af en toe wel iets raars
in het water zien bewegen...
Maar we meenden dat het
een drijvende boomstronk
was, of een school vissen...
Laten we hierover zwijgen,
geen mens zou ons geloven!
Misschien krijgen onze
nakomelingen hen nog wel
te zien!

EINDE



De Rode Ridder

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

ALBUMS VERKRIJGBAAR IN KLEUR:

- | | | | |
|----------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|
| 1. Het gebroken zwaard | 86. De duivelszee | 135. De witte duisternis | 184. De Berserkers |
| 2. De gouden sporen | 87. De beelden van Djomaz | 136. Sol Invictus | 185. Het geheim van Sint-Idebal |
| 3. Het Veenspoek | 88. Het oog van Toth | 137. De Slangegod | 186. De Dodecaalder |
| 4. De Parel van Bagdad | 89. De ontvoering | 138. Het Toernooi | 187. Gorgonia |
| 5. De vrieschutter | 90. Het diervengilde | 139. Bloed in de branding | 188. Het putmonster |
| 6. Het wapen van Rihel | 91. Het grote geheim | 140. De doodsvlinders | 189. Nosferatu |
| 7. De val van Angkor | 92. Zygrud en de bein v. Kragero | 141. De Tuin van Eden | 190. De spookvallei |
| 8. De gouden sikkel | 93. Nevalsteen | 142. De rattenkoning | 191. De riddershoeve |
| 9. De draak van Moerdal | 94. Xanador | 143. Prins der duisternis | 192. Het geheime wapen |
| 10. Storm over Damme | 95. Heerser der diepten | 144. De Alchemist | 193. De schat van Carthago |
| 11. De Zilveren Adelaar | 96. De dame van de poorten | 145. De Steen der Wijzen | 194. De golem |
| 12. De Hoorn van Horak | 97. De vesting | 146. De zwarte spiegel | 195. Olavinlinna |
| 13. De Vuurgeest | 98. Het bronzen gevaar | 147. Het levenselair | 196. Het magische licht |
| 14. De galmende Kinkhoorns | 99. De gijzelaars | 148. De Blerkoning | 197. De vloek van de Tuplak |
| 15. De zwarte wolvin | 100. De verloekte stad | 149. De groene steen | 198. Zimbabwe |
| 16. Baloch de reus | 101. De scharlaken brigade | 150. Klingsor | 199. Loch Ness |
| 17. De zeekoning | 102. De maagdenburch | 151. Myserie op Ararat | 200. Oude vijanden |
| 18. De witte tempel | 103. De gezellen van Nimrod | 152. Lyonesse | 201. Het boze oog |
| 19. Koning Arthur | 104. De monstertoren | 153. De toverstaf | 202. De piraten van Sluis |
| 20. Kerwyn de magiër | 105. De bewaker | 154. De slavenmeester | 203. Het vulkaanvolk |
| 21. De wilde herde | 106. De levende doden | 155. Montsalvat | 204. De rode gezant |
| 22. De ring van Merlijn | 107. De Troglodyt | 156. De Graalkoning | 205. Het scheepskerkhof |
| 23. Hugon de holmar | 108. De overlevenden | 157. Avalon | 206. Gog en Magog |
| 24. De zwarte banner | 109. De leeuw van Vlaanderen | 158. De duivelstun | 207. De grot van de beer |
| 25. De laatste droom | 110. De kraken | 159. De waterdemon | 208. De blauwe heks |
| 26. Het testament | 111. Ninja | 160. Het gouden masker | 209. De Judasgraal |
| 27. Porcitis | 112. De schemerzone | 161. Catscomben | 210. Het zwaard van de maagd |
| 28. Drie huurlingen | 113. Nirvana | 162. Nemesis | 211. Het vuur en de maagd |
| 29. De hamer van Thor | 114. Vrykolakas | 163. De heile sard | 212. De zwarte inquisiteur |
| 30. De Lorelei | 115. Princess Kin-Lien | 164. Reis naar Atlantis | 213. De tweede terugkeer |
| 31. De Weerwolf | 116. In de witte hel | 165. Magiers van Atlantis | 214. De regensteen |
| 32. De Voorspelling | 117. De magische accepter | 166. De drakenmeester | |
| 33. Met masker en zwaard | 118. Gëgamesj | 167. Het masker van de draak | |
| 34. De Terugkeer | 119. Solle getuigen | 168. Fata Morgana | |
| 35. Excalibur | 120. Het verdronken land | 169. De Maangodin | |
| 36. De verboden berg | 121. De Zwarte Toren | 170. De woudgeest | |
| 37. De Moloch | 122. De Duinenadodj | 171. De boetelingen | |
| 38. De heilebron | 123. Oniria | 172. De heksenmeester | |
| 39. De barbaar | 124. Necronomicon | 173. Het zwarte teken | |
| 40. De geleislaaf | 125. Medusa | 174. De erfgenaam | |
| 41. Het verloren legioen | 126. De duivel van de Lichtenberg | 175. De naamloze ridder | |
| 42. De banneling | 127. De rode herberg | 176. Het drakengraf | |
| 43. De schildknaap | 128. De Boeienkoning | 177. De veldtocht | |
| 44. De vluchtelingen | 129. Hydra | 178. Het klooster van de dood | |
| 45. Karpax, de stalen man | 130. De zoon van de draak | 179. De Nachtridders | |
| 46. Het spook | 131. De Heren van Rode | 180. De schat van Dijkenland | |
| 47. De duistere bondgenoot | 132. De slag van Woeringen | 181. De lamp van Aladdin | |
| 48. De zwarte cobra | 133. De Spookkarakos | 182. De wraak van de Nachtridders | |
| | 134. De koningmaker | 183. Het veemgericht | |



06/07

Su Standaard Uitgeverij