



Suchen ...



SF Film Blog

📁 SCIENCE FICTION (F) 👁️ ZUGRIFFE: 7057

Die dreibeinigen Herrscher



Titel: **Die dreibeinigen Herrscher**

Originaltitel: The Tripods

Darsteller: John Shackley, Ceri Seel, Jim Baker, Robin Hayter, Charlotte Long u.a.

Musik: Ken Freeman

25 Folgen à 25 Minuten

Grossbritannien - BBC, 1984-1985



Eine Besprechung / Rezension von Jürgen Eglseer

(weitere Rezensionen von Jürgen Eglseer auf [fictionfantasy](http://fictionfantasy.de) findet man hier)

Die Serie "[Die dreibeinigen Herrscher](#)" gründet sich auf einer Jugendbuchreihe von [John Christopher](#) ([The Tripods: When the Tripods Came](#) / [the White Mountains](#) / [the City of Gold and Lead](#) / [the Pool of Fire](#)). Erzählt werden die Abenteuer eines Jungen in einer fiktiven Zukunft, in der Ausserirdische die technische Zivilisation der Erde ausgelöscht haben und in der der Held der Geschichte die Hintergründe nach und nach aufdeckt. Gesendet wurde die Serie erstmals 1984.

[101 Die Flucht beginnt](#) (A Village In England - July, 2089 A.D)

Will lebt in einer kleinen englischen Stadt, Sohn eines Müllers. Er beobachtet die "Weihe" seines Freundes Jack, der von einer riesigen, dreibeinigen Maschine eine Art Gitter auf den Schädel eingepflanzt bekommt. Das Dorf feiert Jacks Weihe und

so bekommen auch Vagabunden etwas zu Essen geschenkt. Mit einem dieser "Vagans" kommt Will ins Gespräch und erfährt, dass mit dem eingepflanzten Gitter der freie Willen des Menschen ausgelöscht wird. Der Vagabund schlägt Will vor, mit ihm in eine Gegend zu wandern, wo die Menschen ohne Weihe frei leben können.

102 Gefahren und Mißtrauen überall (England - July, 2089 A.D.)

Will und Henry verlassen das Dorf und treffen sich mit dem Vagabunden Osemanias. Dieser gibt ihnen Geld, eine Landkarte und den Auftrag über Frankreich in die Alpen zu wandern, um dort freie Menschen zu suchen. Doch die Dorfbewohner sind hinter ihnen her - während der Flucht stirbt Osemanias und die beiden Jungen sind auf sich allein gestellt. Am Meer angekommen, werden die beiden in einer Spelunke von einer Schiffscrew gekidnappt und sollen als Schiffsjungen einen Kahn nach Afrika begleiten...

103 Aus dem Gefängnis befreit (The English Channel - July, 2089 A.D.)

Auf dem Schiff stellen sie fest, dass ihr Kapitän Curtis heisst, also derjenige ist, der sie laut Osemanias nach Frankreich bringen soll. Knapp entgehen sie einer Kontrolle des Schiffes durch die schwarzen Garden. In Frankreich angekommen entkommen die beiden vom Kahn und geraten unversehens in ein Gefängnis der schwarzen Garden. Dort lernen sie John-Paul kennen, der ihnen eine Fluchtmöglichkeit zeigt und sich ihnen anschliessen möchte.

104 In den Ruinen von Paris (France - July, 2089 A.D.)

Die drei Freunde wandern durch das zerstörte Paris und entdecken viele Hinterlassenschaften der Zivilisation. Darunter Handgranaten, von denen sie mehrere einstecken. In einer Unterkunft werden sie von Vagans überfallen und Will am Kopf schwer verletzt. Ihn notdürftig versorgt fliehen sie aus der Stadt und stossen auf Bewohner einer Burg...

105 Gastfreundschaft mit bitterem Geschmack (Chateau Ricordeau, France - July 2089 A.D., Part 1)

Die drei Freunde werden in der Burg aufgenommen, Will gesund gepflegt. Er verliebt sich in die Tochter des Burgherrn, Elouise und rettet sie bei einem Unfall vor dem Ertrinken.

106 Wills große Versuchung

Will und Elouise haben sich ineinander verliebt, ihr Vater bereitet die Hochzeit vor. Jean-Paul und Henry versuchen Will davon ab zu bringen, jedoch entscheidet sich dieser fürs hierbleiben. Die anderen brechen ohne Will auf. Kurz vor der Verlobungsfeier taucht ein Dreibeiner auf und Will entdeckt, das Elouise bereits geweiht ist...

107 Ein plötzlicher Abschied (Chateau Ricordeau, France - July 2089 A.D., Part 2)

Elouises Vater veranstaltet ein Turnier zu Ehren der beiden Verlobten. Doch Elouise wird von einem eifersüchtigen Widersacher zur Turnierkönigin gewählt - und diese muss den Dreibeinern in der goldenen Stadt dienen. Will bleibt tieftraurig allein zurück.

108 Wieder mit den Freunden vereint (Chateau Ricordeau, France - August 2089 A.D., Part 1)

Will flieht von der Burg und wird von einem Dreibeiner gekidnapped - dieser pflanzt Will einen Sender ein. Wieder vereint mit Jean-Paul und Henry bemerken die drei, das sie von einem Dreibeiner verfolgt werden - angezogen von Wills Sender.

109 Eine liebevolle Verlockung (Chateau Ricordeau, France - August 2089 A.D., Part 2)

Jean-Paul konnte Will den Sender herausschneiden, alle drei können in ein kleines französisches Bauerndorf entkommen, wo sie mit offenen Armen aufgenommen werden. Sie freunden sich mit der Grossfamilie an.

110 Glück oder Freiheit (France - September, 2089 A.D., Part 1)

Die Beziehungen zwischen den drei Freunden und der französischen Familie werden enger - jedoch werden die Behörden aufmerksam, da sie ohne Papiere reisen. Sie verlassen das Dorf, werden jedoch von einer schwarzen Garde dabei beobachtet..

111 Vor ein Tribunal gestellt (France - September, 2089 A.D., Part 2)

Im nächsten Dorf stehlen die drei Freunde aus Hunger einige Lebensmittel, werden aber entdeckt. Sie können in den nahegelegenen Wald fliehen, dort lebt aber eine Gruppe Wahnsinniger, und so flüchten sie wieder zurück - in die Arme der aufgeregten Dorfbevölkerung. Ihnen droht ein Gerichtsverfahren - die Strafe

steht fest: Die Weihe...

112 Der Falle entkommen (France - October, 2089 A.D., Part 1)

Die drei werden verurteilt, in das Hauptquartier der schwarzen Garden gebracht und weiter verhört zu werden. Jedoch können sie ihren Bewacher überwältigen und fliehen. Als sie eine Lore bergab benutzen, landen sie direkt vor den Füßen eines Dreibeiners, der sie jedoch nicht wahrnimmt. Durch einen Trick können sie das Ungetüm umstürzen und vernichten. Über einen Bergkamm hinweg, stehen sie vor ihrem Ziel: Den weissen Bergen. Da ertönt ein lautes Horn vom Tal her - eine ganz Schar sichtlich bewaffneter Dreibeiner kommt auf sie zu...

113 Eine harte Prüfung (France - October, 2089 A.D., Part 2)

Nachdem sie den Dreibeinern nur knapp entkommen sind, werden die drei Freunde von schwarzen Garden gefangen genommen und verhört. Mit allen Mitteln versucht man herauszufinden, woher sie kommen und was ihr Ziel ist. Doch nach langen, quälenden Befragungen taucht plötzlich Osemanias auf, der sie zur Reise in die weissen Berge ermuntert hat. Er erklärt, dass sie die Befragung nur durchführen mussten, da die freien Menschen Spione der Dreibeiner fürchten. Die vermeintlichen Schwarzen Garden sind nur verkleidet.

In der Basis der freien Menschen in einem Höhlensystem in den Alpen, präsentiert der Führer der Widerstandsgruppe, Julius, ihnen und vielen weiteren jungen Menschen, ein Modell einer großen Stadt der Dreibeiner. Sein Ziel ist es, Kundschafter in diese Stadt einzuschleusen, um so an die Informationen zu gelangen, die Ausserirdischen zu vernichten.

114 Vorbereitung für die Höllenfahrt (The White Mountains - November, 2089 A.D.)

Die Jugendlichen bereiten sich auf den Wettkampf vor - nur sechs von ihnen werden ausgewählt, in die goldene Stadt einzudringen. Darunter sind Will und BeanPaul. Henry soll in der Festung der freien Menschen bleiben, um mit seinen taktischen Ideen diese zu verteidigen helfen.

115 Den Rhein abwärts mit Volldampf (The White Mountains - 2090 A.D., Part 1)

Mit dem Frachtdampfer "Erlkönig" reisen die sechs Auserwählten den Rhein hinab. In Würzburg wird Will auf der Suche nach dem Kapitän, der für seine Frau Meidkamente besorgen wollte, in einen Kampf verwickelt und wacht in einem

Brunnen wieder auf. Es droht ihm die Steinigung durch die schwarzen Garden.

116 Zwei reizende Helferinnen (The White Mountains - 2090 A.D., Part 2)

Will konnte von BeanPaul gerettet werden, aber die Erbkönig ist bereits weitergereist. Mit einem Paddelboot versuchen sie den Fluss hinab zu fahren, um ihr Schiff einzuholen, schaffen es aber nur bis zum nächsten Ort, wo sie Rast machen und bei einer Hochzeit mithelfen, um ihre Mahlzeit zu verdienen. Dort werden sie aber enttarnt und flüchten auf das Schiff des Hochzeitspaares, unterstützt von zwei jungen Mädchen...

117 Der Eintrittspreis für die goldene Stadt (The White Mountains - 2090 A.D., Part 3)

Die Entscheidungsspiele beginnen, die drei einzigen, die den Weg von den weißen Bergen nach Koblenz geschafft haben, sind Will, BeanPaul und Fritz. Will und Fritz können in ihren Sportarten gewinnen, BeanPaul verstaucht sich bei einem nächtlichen Ausflug den Knöchel und muß ausscheiden. Er will bis zum Frühjahr warten, dann zu den weißen Bergen zurückkehren. Fritz und Will werden in einen Dreibeiner gebracht und brechen auf in Richtung der Goldenen Stadt, wo sie als Sklaven den Dreibeinern dienen sollen.

118 Sklaven und Meister (The White Mountains - 2090 A.D., Part 4)

Will und Fritz betreten die Goldene Stadt. Ihnen wird erklärt, dass die Meister eine andere Luft atmen wie die Menschen. Jeder von ihnen wird von einem Dreibeiner ausgewählt und begleitet ihn zu seiner Unterkunft. Alle sind überwältigt von der Stadt der Dreibeiner, in der energetische Transportmittel die Luft erfüllen und riesige Gebäude in der Kuppel hoch ragen. Die Neuankömmlinge werden zu Bergbauarbeiten herangezogen, und Will muss mitansehen, wie sein Vorgänger, der letzte Woche 21 Jahre geworden ist, aber wie ein siebzjähriger aussieht, aufgelöst wird.

119 Das Geheimnis der Margerite (The White Mountains - 2090 A.D., Part 5)

Der neue Meister von Will überlässt ihm neue Informationen. Die Dreibeiner stammen von dem Planeten Trion, einer Wasserwelt. Die Stadt der Dreieiner ist um einen Fusionsreaktor herum gebaut, den die Menschen erschaffen haben. Während Will seinem Meister Blumen besorgen muss, die er erforschen möchte, ist Fritz bei den Bergwerksarbeiten am Rande der Erschöpfung. Er kann zwar ins Energiezentrum vordringen und erfährt dort wichtiges über die Versorgung der

Goldenen Stadt, wird aber von den Garden erwischt und schwer bestraft.

120 Ein heimlicher Verbündeter (The White Mountains - 2090 A.D., Part 6)

Fritz versucht weiterhin, Kontakt zu der Energieelite zu bekommen. Einer der Leiter der Energiegruppe offenbart sich ihm als Mitglied der freien Menschen und weist ihn in die wichtigsten Geheimnisse ein. Jedoch stirbt er bald an einem Herzinfarkt. Will hingegen erweckt mit seinen vielen Fragen und seiner Andersartigkeit langsam Aufmerksamkeit bei den anderen Sklaven.

121 Eine Begegnung der dritten Art (The White Mountains - 2090 A.D., Part 7)

Meister 468, dem Will zugeteilt wird, teilt ihm die Geheimnisse der Goldenen Stadt ein. Hinter jeder Spitze der Gebäude befindet sich ein vergeistigtes Wesen, ein Koknosk, das mit der "Schmelze des Feuers", einem riesigen Computer, verbunden mit all den anderen ein Netzwerk der Intelligenz bildet. Will wird zu einem dieser vergeistigten Wesen gerufen - dieser teilt ihm zu seinem Entsetzen mit, das er alles über ihn, Fritz und seiner Mission weiß. Ebenfalls entnimmt er Wills Gehirn die Informationen über Julius und die anderen Rebellen. Währenddessen entdeckt Fritz eine Fluchtmöglichkeit aus der Stadt...

Eine Folge, die an das Ende des Filmes 2001 erinnert. Fällt aus der Reihe, ist aber ganz interessant...

122 Eine Krise spitzt sich zu (The White Mountains - 2090 A.D., Part 8)

Will berät sich mit Fritz. Er ist der Meinung, das der Koknosk, mit dem er geredet hat, gegen die Meister eingestellt ist. Beide bereiten ihre Flucht aus der Goldenen Stadt vor, als der Koknosk Energie in Unmengen aufnimmt und die Stadt in Dunkelheit hüllt. Von ihm erfährt Will, das er die Erde verlassen will, um den Menschen eine Chance zu ihrer Befreiung zu geben. Er verrät, das von Trion ein Raumschiff gestartet ist, beladen mit Maschinen, um die Erdatmosphäre die der Dreibeiner anzugleichen, was das Ende der Menschheit zur Folge hätte. Wills Meister 468 kommt dahinter, das Will ihn hintergangen hat und entdeckt seine geheimen Aufzeichnungen von der Stadt. Damit konfrontiert tötet Will den Dreibeiner...

123 Alarm in der goldenen Stadt (The White Mountains - 2090 A.D., Part 9)

Man entdeckt den toten Meister West 468 und sucht angestrengt nach Will. Er wird dafür verantwortlich gemacht, das der Koknosk die Stadt verlassen hat. Fritz

und Will flüchten und können Wills Tod vortäuschen. Kurz vor der endgültigen Flucht entscheidet Fritz sich dafür, in der Goldenen Stadt zu bleiben. Will wagt den Sprung ins Kühlwasser des Reaktors und hofft, das der Ablasstunnel ins Freie führt...

124 Schutz hinter Clownsmasken (The White Mountains - 2090 A.D., Part 10)

Will wird von BeanPaul aus dem Fluss gerettet. Knapp können sie den Schwarzen Garden und den Dreibeinern entkommen. Sie flüchten in einen Zirkus, dessen Besitzer ungeweihte, junge Menschen als Sklaven für sich arbeiten lässt. Mithilfe eines goldenen Schachspieles, das BeanPaul in einer Ruine gefunden hat, bestechen sie den Zirkusdirektor und wollen mit nach Genf fahren, um von dort die weißen Berge zu erreichen. Da entdeckt der Direktor Ali Pasha eine lose Kappe von einem der beiden Neuankömmlinge seines Zirkuses...

125 Die letzte Etappe (The White Mountains - 2090 A.D., Part 11)

Mit dem Zirkus reisen Will und BeanPaul nach Genf, und fliehen dort unter den Augen eines Dreibeiners zusammen mit den anderen Kindern aus dem Zirkus in den Wald - in Richtung der weißen Berge. Einen massiven Angriff der Dreibeiner überstehen sie unbeschadet, doch als sie die Berge erreichen, finden sie das Lager der freien Menschen niedergebrannt und verwüstet vor. Alles umsonst?

Als die Dreibeinigen Herrscher kamen - von John Christopher (Buch-Rezension)

[< Zurück](#)[Weiter >](#)

Joomla SEF URLs by Artio

© {2018} fictionfantasy. All Rights Reserved. Designed By JoomShaper