

Schurken im Batman-Universum

Dieser Artikel beschäftigt sich mit den Gegenspielern der Comic-Figur „Batman“. Die einzelnen Figuren werden in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt. Dieser Artikel konzentriert sich dabei auf die weniger bekannten Charaktere. Die bekannteren Batman-Antagonisten wie z.B. der Joker oder der Riddler, die als Ikonen der Popkultur Verankerung im kollektiven Gedächtnis gefunden haben, werden in jeweils eigenen Artikeln vorgestellt; in diesem Sammelartikel werden sie nur namentlich gelistet, und durch Links wird auf die jeweiligen Einzelartikel verwiesen.

1 Gegner Batmans im Laufe der Jahrzehnte

Die Gesamtheit der (wiederkehrenden) Gegenspieler eines Comic-Helden wird im Fachjargon auch als sogenannte „Schurken-Galerie“ bezeichnet. Batmans Schurkengalerie gilt gemeinhin als die bekannteste Riege von Antagonisten, die das Medium Comic dem Protagonisten einer Reihe entgegengestellt hat.

Auffällig ist dabei zunächst die Vielgestaltigkeit von Batmans Gegenspielern. Unter diesen finden sich die berüchtigten „geisteskranken Kriminellen“ einerseits, die in erster Linie mit der Figur assoziiert werden, darüber hinaus aber auch zahlreiche „konventionelle“ Widersacher, die sehr realistisch und daher durchaus glaubhaft sind, wie etwa Straßenschläger, Jugendbanden, Drogenschieber oder Mafiosi. Abseits davon gibt es auch eine Reihe äußerst unwahrscheinlicher Figuren, wie außerirdische Welteroberer oder extradimensionale Zauberwesen, die mithin aber selten geworden sind. In den frühesten Batman-Geschichten der [1930er](#) und [1940er](#) Jahre bekam es der Held häufig mit verrückten Wissenschaftlern und Gangstern zu tun, die in ihrem Auftreten und Handeln den Flair der [Mobster](#) der [Prohibitionszeit](#) atmeten. Frühe wiederkehrende Gegenspieler waren [Doctor Death](#), Professor [Hugo Strange](#) und der vampiristische [Monk](#). Die Schurken der 1940er Jahre bilden den harten Kern von Batmans Schurkengalerie: die Figuren dieser Zeit waren vor allem durch die Abenteuer von Dick Tracy inspiriert, der es mit grotesk entstellten Bösewichten zu tun hatte. In Batman # 1 von 1940 wurden gleich zwei Hauptgegner des Helden eingeführt: der [Joker](#), als Batmans ewiger Erzfeind, und [Catwoman](#), eine ambivalente Figur, die Heldin und Schurkin zugleich ist. In den frühen 1940er Jahren folgten der [Pinguin](#), [Clayface](#), [Two-Face](#) und die Vogelscheuche ([Scarecrow](#)), in den späten 1940ern folgten der Verrückte Hutmacher ([Mad Hatter](#)) und [Deadshot](#). Ein häufiges Motiv dieser Zeit war die „Themenbasiertheit“ der Gegenspieler: so war der Joker auf Verbrechen fixiert, die sich um die Themen Humor, Clowns und Glücksspiel drehten, Two-Face war auf Verbrechen fixiert, die mit der Zahl zwei in einem irgendwie gearteten Zusammenhang standen und der Mad Hatter war von Hüten und dem Buch [Alice im Wunderland](#) besessen.

In den [1950er](#) Jahren, der Zeit des nuklearen Wettrüstens und des [Sputnik](#)-Schocks, wurde Batman mit Science-Fiction-Gegnern konfrontiert. So bekam er es in dieser Ära mit Robotern und Außerirdischen zu tun. In den [1960er](#) Jahren, der Zeit der Batman-TV-Serie mit Adam West in der Titelrolle, wurden grelle, mitunter „durchgeknallte“ Scherzfiguren dem Helden der Reihe entgegengestellt, so [Mr. Freeze](#), [Kite-Man](#), [Signal-Man](#), [Zebra Man](#), [Calendar Man](#) und einige andere abstruse „Man“-Figuren, deren absurdeste wohl der [Polka Dot Man](#) ist. Daneben die maliziöse Botanikerin [Poison Ivy](#) und ein neuer, mit Superkräften ausgestatteter Clayface.

Die [1970er](#) Jahre brachten eine Rückbesinnung auf die Ursprünge der Batman-Figur im [Crime Noir](#). Dementsprechend traf der Held auf neue Gegner, die durch Horror- und Kriminalgeschichten inspiriert waren. So debütierten zu der Zeit Figuren wie der tragische [Man-Bat](#), das Produkt eines fehlgeschlagenen wissenschaftlichen Selbstversuchs, und ein mörderischer neuer, dritter Clayface.

[Ra's al Ghul](#), der Anfang der 1970er eingeführt wurde, war der erste wirklich mächtige Batman-Gegenspieler; der Führer eines weit vernetzten, kriminellen Imperiums und nicht bloß ein „kleiner Irrer“ oder ein Bandenchef. Die Neuartigkeit al Ghuls zeigte sich auch darin, dass er als erster Schurke die Geheimidentität des Helden lüften konnte. Das amerikanische Trauma des Vietnam-Krieges fand sich in Figuren wie dem Brandstifter [Firebug](#) und dem bizarren [Ten-Eyed-Man](#) wieder. Soziale Problematik fand durch [Black Spider](#) Einzug, den ersten schwarzen Batman-Widersacher, einen Drogensüchtigen der brutale Selbstjustiz übt.

In den [1980er](#) Jahren wurden düstere und erschreckende Schurken eingeführt, wie der Krokodil-Mensch [Waylon Jones](#) (Killer Croc), der verstümmelte Ex-KGB-Agent [KGBeast](#), der sadistische Mafiosi [Black Mask](#), der Kannibale [Cornelius Stirk](#) und der schizophrene Bauchredner [Arnold Wesker](#). Daneben wurde viele alte Widersacher wie der Joker oder Two-Face weiter brutalisiert. Erster tötete sogar Batmans Assistenten Robin in einem grausamen Zweikampf (Batman #427, 1988). Dieser Trend setzte sich in den frühen [1990er](#) Jahren mit dem Serienkiller [Victor Zsasz](#) und dem Terroristen [Bane](#) fort. Die humoristische Seite der Schurkengalerie verkörperten vor allem Figuren wie [Harley Quinn](#). Im neuen Jahrtausend stehen dem „dunklen Ritter“ vor allen Dingen manipulative Genies gegenüber, die aus mehr oder weniger überzeugenden Gründen einen Groll gegen ihn hegen: so sein Jugendfreund [Tommy Elliott](#) (Hush), der Killer [David Cain](#) und der wiederauferstandene zweite Robin, [Jason Todd](#).

2 Abbatoir

Abbatoir (Schlachthaus), eigentlich Arnold Etchison, ist ein geisteskranker Serienkiller, der von der Vorstellung besessen ist, alle Angehörigen seiner Familie töten zu müssen, um durch den Verzehr des Knochenmarks Unsterblichkeit zu erlangen. Die Figur trat erstmals in Detective Comics #625 (Januar 1991) auf (Autor: Marv Wolfman, Zeichner: Norm Breyfogle).

Arnold Etchison war der Spross einer wohlhabenden Gothamer Familie. Bereits in jungen Jahren gelangte er zu der Überzeugung, dass seine Familie von Grund auf böse sei und sie daher ausgelöscht werden müsste, ergänzt durch die obsessiv gefärbte Vorstellung, dass er durch den Verzehr des Knochenmarks der Getöteten deren Lebenskraft in sich aufnehmen würde. Als sein Onkel Henry Etchison für das Amt des Bürgermeisters von Gotham City kandidierte, verlor Arnold Etchison vollends die Kontrolle über seine bis dahin unterdrückten Wahnvorstellungen und begann, die Angehörigen seiner Familie einen nach dem anderen zu ermorden. Wegen der Brutalität, mit der er dabei vorging, gaben die ermittelnden Polizeibeamten ihm den Spitznamen „Abbatoir“ - das Schlachthaus. Erst durch Batmans Eingreifen konnte der Mordserie, der 26 Menschen zum Opfer fielen, ein Ende gesetzt werden. Etchison wurde ins Arkham Asylum, der Nervenheilanstalt von Gotham City, verbracht (Detective Comics # 626, 1991).

Nach einem terroristischen Anschlag auf diese Einrichtung gelang ihm jedoch die Flucht (Batman # 491). Da nur noch drei seiner Verwandten am Leben waren, von denen sich zwei – sein inhaftierter Onkel Henry Etchison und eine Cousine – außerhalb seiner Reichweite befanden, wandte Arnold sich dem einzigen greifbaren Opfer zu: seinem Cousin Graham Etchison, einem Pädagogen und Jugendbetreuer (Batman # 505, 1994). Er machte sich Preston Payne und Sondra Fueller (Clayface III und Clayface IV) gefügig, indem er deren gemeinsamen Sohn Cassius entführte und mit dessen Ermordung drohte. Auf Etchisons Befehl hin entführten die beiden seinen Cousin Graham Etchison und übergaben diesen Abbatoir; außerdem wandten sie sich für ihn gegen Batman (hinter dessen Maske damals Jean Paul Valley steckte), und ermöglichten so Etchison mit seinem Gefangenen die Flucht (Shadow of the Bat # 26-27, 1994). Als Batman Etchison schließlich ausfindig machen konnte und in eine Eisgießerei verfolgte, hatte dieser sein Opfer bereits an einen unbekanntem Ort verbracht, um es dort - hilflos von der Außenwelt abgeschnitten – in einer Foltermaschine sterben zu lassen. Nachdem Abbatoir in einen Schmelztiegel der Gießerei stürzte, konnte Graham Etchison,

dessen Aufenthaltsort schließlich von der Polizei ausfindig gemacht worden war, nur noch als Leiche geborgen werden (Batman # 508 und Shadow of the Bat # 28, 1994). Dieses Ereignis bildete den Anlass für Bruce Waynes Entscheidung, die Batman-Identität von seinem Nachfolger Jean Paul Valley zurückzufordern, der Waynes hippokratischem Prinzip nicht gerecht geworden war.

3 Actuary

Der Actuary (zu Deutsch „Aktuar“ oder „Versicherungsmathematiker“) ist ein Krimineller, der seine überlegenen Kenntnisse in Statistik und Stochastik nutzt, um „perfekte Verbrechen“ zu begehen. Die Figur wurde in Detective Comics 683 vom März 1995 ins Batman-Universum eingeführt. Er wurde von [Chuck Dixon](#) und Graham Nolan kreiert.

Der Actuary trat erstmals in Gotham City in Erscheinung, als er versuchte, den Jackpot in dem Kasino Iceberg-Lounge, mit Hilfe superiorer Kenntnisse der Statistik zu „sprengen“. Der Kasinobesitzer Cobblepot erkannte das Potential Actuaries und rekrutierte ihn für Verbrechen. Von Batman verhaftet, nahm der Actuary aus Angst vor Cobblepot die Verantwortung für die Verbrechen auf sich. Nach seiner Inhaftierung im Gefängnis von Blackgate knüpfte der Actuary freundschaftliche Bande zu anderen Insassen wie Arthur Brown und Titus Czonka, die ihn spöttisch als „Beancounter“, als Erbsenzähler bezeichnen (Batman: Blackgate # 1, 1997).

4 Agent Orange

Agent Orange war der Spitzname, den die Gothamer Zeitungen dem Öko-Terroristen Veezy gaben, nachdem dieser die Stadt Gotham mit starken Pestiziden verseuchte, um so die Pflanzenwelt auszutilgen. Er hoffte somit, die Quelle seines allergischen Leidens auszumerzen, um so auch von dem Leiden an sich befreit zu werden. Die Figur war eine Schöpfung des Autoren Chuck Dixon und des Zeichners Graham Nolan und wurde in Detective Comics #693 von 1996 in die Batman-Serie eingeführt. Der Name stellt eine Anspielung auf das gleichnamige Entlaubungsmittel [Agent Orange](#) dar, das während des [Vietnamkriegs](#) eingesetzt wurde. Ein anderer Spitzname für Veezy war *Allergent* - eine Anspielung auf seine Allergien. Veezys Wirken rief - neben Batman und Robin - Poison Ivy, eine Öko-Terroristin und selbst ernannte „Herrin der Gothamer Pflanzenwelt“ auf den Plan, die versuchte, seinem Wirken ein Ende zu setzen. Es war jedoch der gescheiterte Polizeiamtsanwärter Lyle Bolton, alias Lock-Up, der Veezy schließlich in seine Gewalt brachte und in sein persönliches Gefängnis - der verlassenen Anlage einer alter Artilleriebatterie im Hafen von [Gotham City](#) - verschleppte, wo er ihn, zusammen mit anderen Kriminellen, wie Harvey Dent ([Two-Face](#)) und Cameron Van Cleer, mehrere Wochen lang in einem selbst entworfenen Zellentrakt der einem mittelalterlichen Verlies glich, gefangen hielt. Von dort konnte er erst durch Batman und seine Helfer befreit werden. Veezy verbüßt seither eine Haftstrafe in Blackgate, der Strafvollzugsanstalt von Gotham City.

5 Allergent

Allergent war ein weiterer Name für [Agent Orange](#).

6 Amygdala

Amygdala (griechisch „Mandel“), alias Aaron Helzinger, ist ein geisteskranker Mann der aufgrund einer medizinischen Anomalie an unkontrollierbaren Tobsuchtsanfällen leidet. Die Figur debütierte in Shadow of the Bat # 3 von 1992 (Autor: Alan Grant, Zeichner: Norm Breyfogle). Amygdala - ein hochgewachsener, stämmig gebauter Mann mit schaufelgroßen Händen und einem auffällig kleinen

Kopf - wurde ursprünglich als Schurke in die Batman-Serie eingeführt. Später entwickelten die Autoren den Charakter jedoch weiter, ließen ihn von seiner Geisteskrankheit genesen und machten ihn zu einer positiv besetzten Figur. Er erscheint nunmehr von Zeit zu Zeit als ein „gutwilliger Mann“ in den Batman-Spin-off-Serien.

Die Motive für die Schaffung Amygdalas lagen im Ableben des Charakters Blockbuster begründet. Dieser hatte in der Batman-Schurkengalerie lange Jahre lang die Rolle des übermenschlich starken Schlägers ausgefüllt, der dem Helden - anders als seine anderen eher psychologisch herausfordernden Gegner - auch physisch Paroli bieten konnte. Mit dem Verschwinden der Blockbuster-Figur wurde diese Rolle in der Batman-Schurkengalerie vakant, so dass die Autoren - die dieses Element relativ häufig für ihre Geschichten benötigten - eine neue Figur diesen Zuschnitts brauchten: In dies zu leisten kreierten sie Amygdala. Ihren Namen erhielt die Figur in Anspielung auf eine mandelförmige Nervenmasse im menschlichen Gehirn, die Einfluss auf das Gefühlsleben und dabei insbesondere auf das Aggressionsverhalten ausübt. Eine chirurgische Entfernung des Amygdalas hat normalerweise die Folge, dass der Betroffene ungewöhnlich ruhig und friedlich wird.

Helzinger war als Jugendlicher wegen verschiedener im Affekt begangener Gewalttaten aufgefallen, woraufhin sein Amygdala auf operativem Wege entfernt werden sollte. Bei der Operation kam es jedoch zu Komplikationen, so dass sich nicht das gewünschte Ergebnis einstellte, sondern das Gegenteil. Geringe äußere Anstöße lösten künftig heftige Aggressionsausbrüche bei ihm aus und gipfelten zumeist in tätlichen Angriffen. Helzinger wurde als eine Gefahr für die Allgemeinheit eingestuft und zwangsweise in Nervenheilanstalten eingewiesen, u.a. in das Arkham Asylum. Physisch einer der gefährlichsten Insassen des Asylums, wurde er mit starken Sedativa und Elektroschocks ruhiggestellt und im Hochsicherheitstrakt der Anstalt verwahrt.

Zu der ersten Begegnung Amygdalas mit Batman kam es, als dieser von der Polizei ins Arkham Asylum eingeschleust wurde. Dr. Arkham war jedoch von der Idee besessen, dass Batman tatsächlich ein heilungsbedürftiger Geisteskranker sei und dass es seine Mission sei, ihm Heilung zu verschaffen. Zu diesem Zweck ließ er Batman in eine durch eine Glaswand in zwei Teile separierte Gummizelle sperren. Auf der einen Seite der Scheibe befanden sich alle zu diesem Zeitpunkt in der Anstalt einsitzenden Gegner Batmans als Zuschauer, auf der anderen Seite Batman. Durch eine Seitentür wurde Amygdala in Batmans Abschnitt der Zelle eingelassen. Arkham hoffte, dass Batman ohne seine Ausrüstung Amygdalas Körperkräften nichts entgegenzusetzen haben würde und von diesem dementsprechend in einem Zweikampf vor den Augen seiner Feinde aufgerieben würde. Batman besiegte den rein wutgetriebenen Amygdala jedoch dank seiner überlegenen Kampftechnik und konnte dabei sogar Rücksicht auf seinen Gegner nehmen, den er möglichst schmerzlos außer Gefecht setzte. Zu einer weiteren Auseinandersetzung zwischen Batman und Amygdala kam es, als Helzinger zusammen mit allen anderen Insassen von Arkham bei einem Anschlag des Terroristen Bane auf die Anstalt entkommen konnte (Detective # 662, 1993). Amygdala tat sich mit dem schizophrenen Bauchredner Arnold Wesker zusammen. Bei einem Überfall der beiden auf ein Spielzeuggeschäft (um dem Bauchredner eine Puppe zu organisieren) konnte Batman Amygdala stellen und ihn erneut im Zweikampf durch einen schweren Schlag auf die Schädelbasis ausschalten und dingfest machen.

Während der Dauer des Wiederaufbaus der Nervenheilanstalt von Arkham wurde Amygdala wie alle anderen wieder aufgegriffenen Insassen in einem Trakt des Staatsgefängnisses Blackgate verwahrt. Dort kam es zu einem Gefangenenaufbruch, nachdem Amygdala bei einem Baseballspiel von einigen Sträflingen provoziert worden war und sie angriff (Showcase '94 # 3 und 4, 1994). Nach der Verlegung der Anstalt von Arkham in die viktorianische Villa Mercy Mansion war Amygdala verschiedentlich in Aufruhr der Insassen verwickelt. Einmal konnte er sogar nur knapp daran gehindert werden, den Anstaltsleiter zu erschlagen. Eine umwälzende spirituelle Erfahrung

scheint der Besuch des Metawesens Highfather für Amygdala gewesen zu sein (New Gods # 5, 1997). Er begann infolgedessen positiv auf seine Therapien zu reagieren und sein Zustand besserte sich zunehmend. Zu einem letzten Tobsuchtsanfall seitens Amygdalas kam es bei einem unprovokierten Angriff auf seine Zelle (Batman # 550, 1998) aus der Anstalt. Nachdem die Ärzte der Anstalt Amygdala ein medizinisches Implantat in seinen Arm eingesetzt hatten, welches ihm seine Medizin automatisch schubweise in den Blutkreislauf von innen zuführte, konnte Amygdala schließlich als geheilt aus dem Arkham Asylum entlassen werden. Danach zog Amygdala nach Blüdhaven wo er zeitweise als Nachbar von Bruce Waynes Adoptivsohn Dick Grayson im Apartmentgebäude von Bridget Clancy lebte. Nachdem er zunächst eine Betätigung in der Jugendarbeit fand, wurde Helzinger als Gefängniswärter in Lockhaven angestellt.

7 Anthony Lupus

Anthony Lupus ist ein Zehnkämpfer, der die Fähigkeit besitzt sich in einen Werwolf zu verwandeln. Die Figur trat erstmals in Batman #255 auf.

Anthony Lupus war ein erfolgreicher Zehnkämpfer, der unter beständigen Kopfschmerzen litt und sich deswegen bei Doctor Achilles Milo in Behandlung gab. Dieser verabreichte ihm ein Serum, ein synthetisches Derivat aus dem Blut des alaskischen Timberwolfs, das Lupus durch das Zusammenwirken mit seiner Lykantrophie phasenweise in eine wolfsähnliche Kreatur verwandelte. Milo suggerierte Lupus, dass er ihn heilen würde, wenn Lupus Batman töten würde. Nach der Niederlage von Milo und Lupus gegen Batman ging Lupus nach Alaska, um dort Wölfe zu jagen, um aus ihrem Blut ein Heilmittel zu gewinnen. In Detective Comics # 505 brachte Batman Lupus zur Strecke, um ihm eine Knochenmarksprobe entnehmen zu können, auf die Lupus schwer erkrankte Schwester Angela angewiesen war.

- **Anthony Lupus in anderen Medien:** Der Charakter **Anthony Romulus** (im Original gesprochen von Harry Hamlin bzw. als Werwolf von Frank Walter) aus der Batman-Zeichentrickserie von Bruce Timm und Paul Dini ist Anthony Lupus nachempfunden. Romulus war in dieser Variante des Stoffs ein erfolgreicher Olympionike der den Unterweltarzt Dr. Milo darum bat, ihm ein nicht nachweisbares Steroid aus Östrogenextrakten eines Timberwolfes zu verabreichen. Milo erpresste Romulus schließlich unter der Drohung ihm das Heilmittel vorzuenthalten dazu, sich ihm als Handlanger anzudienen. Bei der Auseinandersetzung mit Batman stürzte Romulus von einem Hochhaus in einen Fluss und blieb verschwunden. In einem Comic der Animated-Comicreihe trat Romulus zusammen mit Man-Bat und Tygrus als Handlanger von Emile Dorian auf.

8 Anthony Romulus

Name von [Anthony Lupus](#) in der Batman-Zeichentrickserie von Bruce Timm und Paul Dini.

9 Anthony Zucco

Anthony 'Tony' Zucco (auch Boss Zucco) war der Kriminelle, der für den Tod von Mary und Johny Grayson, den Eltern von Batmans Sidekick Robin, verantwortlich war. Zucco war ein Mafioso, der den in Gotham City gastierenden Haly Circus um Schutzgeld zu erpressen versuchte. Nachdem der Direktor des Zirkus sich weigerte, Zuccos Forderungen zu erfüllen, sabotierte dieser die Trapezschaukeln oberhalb der Manege, wodurch Dick Graysons Eltern, die als die Artisten („The Flying Graysons“) der Zirkustruppe angehörten, durch einen Sturz aus der Zirkuskuppel zu Tode kamen. Zucco wurde von Batman und Dick Grayson (als [Robin](#)) zur Strecke gebracht und zu einer Haftstrafe von 55 Jahren verurteilt. Als Zucco nach nur sechs Jahren vorzeitig entlassen wurde,

wurde er direkt vor dem Gefängnistor von Angehörigen einer konkurrierenden Bande erschossen.

- Zucco in anderen Medien

In der Batman-Zeichentrickserie von Bruce Timm und Paul Dini trat Zucco in einer Doppelfolge auf. Im englischsprachigen Original wurde er von Thomas Wilson synchronisiert. Hier ist er der ehrgeizige Neffe des Mob-Bosses Arnold Stromwell, der sich einen Namen in der Unterwelt machen will. Um dies zu erreichen, verübt er diverse Schutzgeldverbrechen und führt auch, getreu der Comicvorlage, die Manipulation des Trapezes im Haly Zirkus aus. Nach einigen Auseinandersetzungen mit dem „Dynamischen Duo“ entkommt Zucco vorerst und hält sich verborgen. Als er neun Jahre später nach Gotham zurückkehrt, heften die beiden sich erneut an seine Fersen und verhaften ihn schließlich wegen Doppelmordes.

10 Arrakhat

Arrakhat ist ein antiker Dschini aus Quraci, einem fiktiven Staat innerhalb des Batman-Universums. Die Figur debütierte in Robin #79 vom August 2000 (Autor: Chuck Dixon, Zeichner: Pete Woods). Arrakhat stammt aus einem Teil der Hölle namens O'Salla Ben Duuram (Oase der Verdammten). Wenn er einmal gerufen wird, muss er drei Leben nehmen, ehe er in die „Quelle der Flammen“ zurückkehren kann. Arrakhat wurde von dem Arghulian, einem macht gierigen Beamten aus Quraci heraufbeschworen, um den kindlichen Fürsten Ali Ben Khan (den Rhafi von Dhabar) zu ermorden. Mit Hilfe von Robin und einem magischen Amulett konnte Ben Khan Arrakhat jedoch von seinem Ansinnen abbringen und ihn gegen seinen Beschwörer, Arghulian, wenden.

11 Baffler

Der Baffler (Deutsch: „Verblüffer“) war ein Codename, den der Gauner [Titus Czonka](#) kurzzeitig verwendete.

12 Bane

Siehe Artikel: [Bane](#).

13 Banner

Banner, dessen wirklicher Name bislang unbekannt ist, ist ein rechtsradikaler „patriotischer“ Terrorist, der eine Weile in Gotham City aktiv war. Die Figur wurde in Batman #575 vom Januar 2000 ins Batman-Universum eingeführt (Autor: Larry Hama, Zeichner: Scott McDaniel). Banner trägt eine Kurzhaarfrisur im Army-Style und dazu passende Armeestiefel und Hosen. Um seiner „amerikanischen“ Gesinnung äußeren Ausdruck zu verleihen trägt er manchmal ein in den Farben des [Sternenbanners](#) gehaltenes Cape. Diesem verdankt er auch seinen Namen.

Banner, über dessen Vorleben nichts bekannt ist, ist ein Vertreter des [Jingoismus](#), einer in den Vereinigten Staaten noch restweise vorhandenen nationalchauvinistischen Ideologie, die am äußersten rechten Rand des politischen Meinungsspektrums angesiedelt ist. Banner ist von der Idee besessen, das „wahre Amerika“ wieder zu begründen. Darunter versteht er ein Amerika, das von allen Einflüssen, die er als fremd und damit schädlich ansieht, bereinigt ist. Um dieses zu erreichen, bedient er sich terroristischer Methoden wie Sprengstoffanschläge auf Bundeseinrichtungen. Bei seinen Aktionen wird er gelegentlich von einer losen Gruppe Gleichgesinnter unterstützt. Banners erster Anschlag galt der FBI-Zentrale von Gotham. Batman konnte die von Banner beabsichtigte Sprengung des Gebäudes verhindern, Banner konnte jedoch entkommen. Er tauchte erneut auf und lieferte sich eine Reihe von Auseinandersetzungen mit Catwoman, die ihn schließlich besiegen

konnte und an die Behörden übergab. Banners Verbleib wurde bislang nicht enthüllt.

14 Bauchredner

Siehe Artikel [Bauchredner \(Comicfigur\)](#).

15 Bird

Bird ist ein Krimineller, der als Komplize von Bane nach Gotham City kam. Er ist ein vielseitig begabter Karriereverbrecher, der in der Vergangenheit vor allem durch seine Fähigkeiten als Falkner, aufgefallen ist. Für weitere Informationen zu ihm, siehe Artikel [Bane](#).

16 Black Mask

Siehe Artikel: [Black Mask \(Comicfigur\)](#)

17 Black Mask Bande

Die Black Mask Bande (englisches Original „Black Mask Gang“) ist die Bande des Kriminellen Roman Sionis alias [Black Mask](#). Die Bande nennt sich selbst [False Face Society](#) (zu Deutsch: „Gesellschaft der falschen Gesichter“, meist etwas freier „Bruderschaft der falschen Gesichter“ übersetzt).

18 Black Spider

Siehe Artikel: [Black Spider](#).

19 Blight

Die Figur des **Blight** in der Zeichentrickserie „Batman Beyond“ scheint auf [Phosphorus](#) zurückzugehen.

20 Bob the Goon

Bob the Goon (englisch etwa „Bob der Tölpel“) war der Handlanger des Jokers in [Tim Burtons](#) Batman-Verfilmung von 1989. Verkörpert wurde Bob von dem Schauspieler Tracey Walter. Die Figur trat über den Film hinaus vor allem in Comics und Büchern auf, die die Handlung des Films nacherzählten. Außerdem war er neben dem Joker der einzige wiederkehrende Schurke in einer Batman-[Hörspielserie](#). Dafür widmete ToyBiz ihm eine eigene Actionfigur. Bobs hervorstechendstes charakterliches Merkmal ist seine Unfähigkeit, direkte Antworten selbst auf einfachste Fragen zu geben, sowie (äußerlich) sein ungepflegtes, heruntergekommenes Auftreten mit zerzausten langen Haaren, einem schmutzigen Schlapphut, Dreitagebart und einem abgetragenen Mantel.

Der Biografie zur ToyBiz-Actionfigur zufolge heißt Bob mit richtigem Namen Robert Capistrano. Es wird in Burtons Film vage angedeutet, dass Bob ein Komplize von Jack Napier war, der diesen bei einem fehlgeschlagenen Überfall begleitete, der in den tödlichen Schüssen auf das Ehepaar Martha und Thomas Wayne eskalierte. Im Film sieht man Bob zunächst als Schläger in Carl Grissoms Bande, der an dem Einbruch in der Axis Chemiefabrik teilnahm, in dessen Verlauf Jack Napier in ein Auffangbecken stürzte und zum Joker wurde. Nachdem der Joker Grissom ermordete

und dessen Bande übernahm, ernannte er Bob in einer ironischen Anspielung an dessen frühere Beziehung zu Grissom zu seiner „Nummer 1“. In der Folge führte Bob als Handlanger verschiedene Aufgaben für den Joker aus, so einen Überfall auf das Gotham Museum und das Fotografieren bedeutender Bürger. Bob wird gegen Filmende vom Joker erschossen, nachdem Batman seinen Giftgas-Anschlag auf die Stadt Gotham vereitelt hat.

20.1 Blockbuster

21 Bob Overdog

Bob Overdog ist ein drogensüchtiger Schläger, mit dem es Batman mehrere Male zu tun bekam. Die Figur debütierte in *Batman: Legends of the Dark Knight* #38 von 1992 (Autor: Alan Grant, Zeichner: Kevin Nolan). Overdog ist eine Funktionsfigur, die den Autoren dazu dient, Bat-Mite (zu Deutsch etwa „Bat-Kerlchen“), eine hoch bizarre Figur aus den 1950er Jahren, in moderne Batman-Geschichten einzubauen. Bat-Mite war ein schrilles, kleinwüchsiges, koboldähnliches Männchen aus einer anderen Dimension (Mite-Dimension), das einer kindgerechten Parodie von Batman glich und stets versuchte, diesem bei der Verbrecherjagd behilflich zu sein. Mit dem höheren Anspruch der Leser an Realismus seit den 1980er Jahren wurde die Bat-Mite-Figur auf Grund ihres surrealen Charakters zunächst nicht mehr verwendet. Um Bat-Mite wieder in der Handlung verwenden zu können, schuf man Bob Overdog, der als halluzinogene Drogen konsumierender Junkie eingeführt wird und wann immer er Batman begegnet, auch Bat-Mite sieht. Unklar und von den Autoren so gewollt ist, ob Bat-Mite nur eine drogeninduzierte Imagination Overdogs ist oder ob er real ist und nur durch Zufall niemandem außer Overdog erscheint.

Bob Overdog war ein drogensüchtiger Schläger, der eine fast bedeutungslose Rolle in der Gotham Unterwelt spielte. Overdog und die Gang, der er angehörte, wurden schließlich von Batman ausgehoben, wobei – nur für Overdog sichtbar – Bat-Mite behilflich war. Overdog entkam zunächst, und ein psychedelischer Trip führte ihn durch die Straßen von Gotham City und durch die Mite-World. Bat-Mite tötete derweil eine Gruppe von Dealern, die Jagd auf Overdog machten, und unterstützte Batman heimlich mit seinen magischen Fähigkeiten bei der Ergreifung von Overdogs Bande.

Die Begegnung mit Bat-Mite löste eine Veränderung in Overdog aus, der fortan tiefe Reue für seine Taten empfand. Ungeachtet dessen wurde er nach seiner Ergreifung durch die Polizei wegen der Ermordung der Drogendealer vor Gericht gestellt. Seine Rechtfertigung, eine magische Elfe in einem Batman-Kostüm habe ihn unterstützt, hatte zur Folge, dass man Overdog in einer gepolsterten Gummizelle in Arkham Asylum einsperrte. Nach seiner ersten geglückten Flucht ging Overdog nach Metropolis, wo er glaubte für Bat-Mite unauffindbar zu sein. Dort traf er Mr. Mxyzptlk, einen Zauberer aus der fünften Dimension, von dem er irrtümlich glaubte, er sei Bat-Mite in Verkleidung. Entsetzt kehrte er nach Gotham City zurück, wo er sich selbst den Behörden stellte. In Metropolis schuf Mxyzptlk derweil eine magische Kopie von Bat-Mite, mit der er Batman und Superman auf einen Spießrutenlauf schickte, bei dem festgestellt werden sollte, wer von beiden der größere Held sei (*Batman/Superman: World's Finest* # 6).

Overdog konnte später während Banes Anschlag auf das Arkham Asylum erneut aus der Psychiatrie entkommen. Er wanderte zunächst orientierungslos durch die Außenbezirke der Stadt und verirrte sich auf einen Friedhof. Dort wurde er von einer Gang von Jugendlichen gezwungen, eine große Menge verschiedener Drogen einzunehmen. Er durchlebte daraufhin einen heftigen halluzinogenen Trip, in dem er in Mite-World von Bat-Mite zu dessen Nachfolger *Overbat* gemacht wird und den Gegner Bane-Mite besiegt. Diesen Sieg feierte er mit einer großen Menge der Droge Toxic. Kurz danach fand man seine Leiche auf dem Friedhof. Unklar bleibt, ob Overdog an den Drogen

gestorben war, die ihm die Jugendlichen auf dem Friedhof eingeflößt hatten oder ob er tatsächlich nach Mite-World gereist war und dann dort an der Überdosis Toxic starb.

22 Bouncer

Der Bouncer (zu Deutsch: „Rausschmeißer“, mit der Konnotation „Abpraller“) war ein Mann dessen ganzer Körper in einen braunen Gummianzug gehüllt war. Die Figur debütierte in Detective Comics #347 vom November 1965 (Autor: Gardner Fox, Zeichner: Carmine Infantino und Joe Giella). Der Bouncer war ursprünglich Metallurgist gewesen, der eine Gummilegierung aus Stahl und Chrom entdeckt hatte. Diese Substanz schmolz er zu einer Körperrüstung zusammen. Damit schien er unberührbar: er prallte nach jedem Schlag ab. Selbst aus größten Höhen konnte er abprallen ohne sich dabei zu verletzen. Die einzige Möglichkeit ihn zu besiegen bestand darin das Kostüm bis zu seiner Elastizitätsgrenze zu belasten, wodurch er schließlich auch besiegt wurde. 1981 kehrte er, in rot gekleidet, während einer vorübergehenden Abwesenheit Batmans in die Stadt zurück und terrorisierte die Bewohner. Batman konnte ihn besiegen, indem er ihn unkontrolliert in einem beengten Raum hin und her schießen ließ bis er bewusstlos zu Boden ging (Batman #336, von Bob Rozakis, Roy Thomas, Jose Luis Garcia Lopez, und Dick Giordano).

23 Bruderschaft der Falschen Gesichter

„Bruderschaft der falschen Gesichter“ („Brotherhood of the False Faces“) ist in anderer Name der „False Face Society“ (zu Deutsch „Gesellschaft der falschen Gesichter“). Siehe Eintrag "[False Face Society](#)“ weiter unten.

24 Brutale

Brutale ist der Einsatzname des Söldners Guillermo Barrera, einem aus Südamerika stammenden ehemaligen Folterexperten, den es in die Vereinigten Staaten verschlagen hat, wo er seine Dienste an den Meistbietenden verkauft. In seiner Erscheinung ähnelt Brutale einem [Gargoyle](#): er trägt eine skurrile Gesichtsmaske und ein in einem einheitlichen, milden Braunton gehaltenen Kampfanzug. Die Figur des Brutale wurde von Chuck Dixon und Scott McDaniel in Nightwing #7 von 1997 ins Batman-Universum eingeführt. Brutale arbeitet wie schon beim Militär bevorzugt mit rasiermesserscharfen Klingen, Skalpellen, Wurfmessern und anderen scharfkantigen Gegenständen. Als Messerwerfer und Akrobat besitzt er große Fertigkeit.

25 Bunny

Ein früherer Deckname von Pistolera.

26 Calendar Girl

Calendar Girl war eine Figur die in der Zeichentrickserie Batman the Animated Series auftrat (US-Synchronstimme: Sela Ward). Sie ist das Zeichentrickpendant des Calendar-Mans, den amn ersetzt, um mehr weibliche Schurken ins Ensemble der Serie aufnehmen zu können. In der Episode "Mean Seasons" entführt Calendar Girl verschiedene Designer und TV-Mogule: wie sich herausstellt handelt es sich dabei um einen Racheakt. Calendar Girl ist das frühere Modell Paige Monroe, dass auf Vergeltung an jenen Menschen sinnt, denen es seinen Sturz aus dem Status eines Stars anlastet. Monroe trägt saional inspirierte Kleidung, durch die der Alterungsprozess widergespiegelt werden soll, den sie für ihr Karriereende verantwortlich macht: um jung zu bleiben unterzog sie sich verschiedenen kosmetischen Operationen die nach ihrer Meinung fehlgingen und ihre Schönheit

nicht erhalten konnten. Tatsächlich handelt es sich bei dieser Selbsteinschätzung jedoch mehr um eine Einbildung als um die Realität.

27 Captain Fear

Captain Fear ist ein Räuber, der als Pirat auftritt. Er trägt eine Tuchmaske, auf der ein Totenschädel aufgemalt ist, einen Hut, Schärpe, Rüschenhemd und Stulpenstiefeln. Bei seinem ersten Auftreten überfiel er mit einem kleinen Kanonenboot Schiffe in der Küstengegend von Gotham City; wie Captain Stingaree bediente er sich der metaphor-beladenen Sprache der klassischen Filmpiraten und war ein exzellenter Schwertkämpfer. Batman brachte Fears Bande mit Hilfe von Robin und dem GCPD zur Strecke; der selbst ernannte Freibeuter hingegen stürzte von seinem Schiff und verschwand im Meer: seine Identität blieb ungeklärt (Detective Comics #687-688, von Chuck Dixon, Graham Nolan und Scott Hanna). Bei seiner Rückkehr schleppte Fear mit einer neuen Crew die Gefängnis-Barkasse von Blackgate, in der einige Häftlinge untergebracht worden waren, an Land. Seither ist er nicht wieder in Erscheinung getreten. Möglicherweise ist Fear mit [Captain Stingaree](#) identisch. Hierfür spräche, dass er nach schweren Rückschlägen bei seinem früheren Versuch, die Identität des Vigilanten herauszufinden, eine neuerliche Gelegenheit zur Demaskierung ausschlagen würde. Die Augenklappe über seinem linken Auge und sein Bestehen darauf, Batman im Kampf persönlich entgegenzutreten, sind weitere Gemeinsamkeiten mit Stingaree.

28 Captain Stingaree

Captain Stingaree (englisch stingaree „Stachelrochen“), alias Karl Crossman, ist ein Dieb, der sich bei seinen kriminellen Aktionen als Pirat in Szene setzt. Crossman ist ein glatzköpfiger Mann. Sein auffälligstes Merkmal ist eine Augenklappe über dem linken Auge. Er kleidet sich zumeist in einen purpurfarbenen Mantel, hat eine orangefarbige Schärpe über seine Schulter geworfen, trägt hohe Stulpenstiefeln und führt einen schweren Säbel in seinem Gürtel. Er ist geübt im Umgang mit Hieb- und Stichwaffen, verfügt über eine starke physische Präsenz und ist ein voraussehender Planer, besitzt aber keine übermenschlichen Fähigkeiten. Stingaree trat erstmals in dem Comic-Heft Detective-Comics #460 von 1976 auf (Autoren: [Bob Rozakis](#) und [Michael Uslan](#), Zeichner: Ernier Chan und Frank McLaughlin). Ursprünglich hatte Rozakis den neuen Schurken Blackbeard nennen wollen, dem damaligen Chefredakteur der Batman-Abteilung [Julius Schwarz](#) war der Name jedoch zu phantasielos, woraufhin Rozakis den Namen Stingray (englisch Stachelrochen) vorschlug. Bei einem Blick in seinen [Thesaurus](#) stellte Schwarz fest, dass ein anderes Wort für Stingray Stingaree lautete, woraufhin man sich für diesen ungewöhnlichen Namen entschied.

Karl Crossman hatte als Kleinkrimineller angefangen und war auf die Idee verfallen sich eine karnevaleske Schurkenidentität zuzulegen als er mit dem **Len Snart**, alias [Captain Cold](#), eine Gefängniszelle teilte. Allem Anschein nach war er auf dem linken Auge tatsächlich blind und trug daher ohnehin eine Augenklappe, um das blinde Auge zu kaschieren. Als er nun nach einem Thema suchte, unter das er seine Verbrechen stellen konnte, legte sein Gebrechen ihm die Wahl des Seeräuber-Motivs nahe. Nach seiner Entlassung aus dem Gefängnis eröffnete Crossman zunächst ein Themenrestaurant auf einem Hausboot im Hafen von Gotham City, das sich dem Thema Piraterie widmete. Gleichzeitig schmiedete er jedoch den Plan, sich in die Unterwelt von Gotham City einzuführen, indem er Batman beseitigen würde. Stingaree nahm an, dass ein einziger Mann unmöglich all das leisten könnte, was Batman erreicht hatte, und dass es daher nicht nur einen sondern eine ganze Gruppe von Batmen geben müsse. Seine Nachforschungen veranlassten ihn zu glauben, dass sich unter der Maske der Bat-Männer die drei ortsansässigen Privatdetektive **Jerome**, **Michael** und **Robert Courtney** befinden müssten und dass die drei Männer von der Wayne-

Foundation finanziert würden. Um der drei vermeintlichen „Batmänner“ habhaft werden zu können, stellte Stingaree ihnen Fallen, indem er eine Reihe von Anschlägen auf ihre vermeintlichen Verbündeten verübte – Polizeichef James Gordon, Bruce Wayne als ihren mutmaßlichen Financier und Robin als ihren Helfer. Dieser Plan war zunächst scheinbar von Erfolg gekrönt: Stingaree konnte bei jedem Anschlag einen scheinbaren Batman in seine Gewalt bringen; und da sich unter der Maske eines jeden einer der Courtney-Brüder befand schien seine These bestätigt (Detective #460). Als Stingaree seine drei Gefangenen ermorden wollte, wurde er jedoch von einem vierten Batman an der Ausführung gehindert: Nachdem dieser Stingaree überwältigt und gefangen genommen hatte, löste dieser vierte – der eigentliche – Batman das undurchsichtige Spiel auf: Die Verkleidung der Courtneys als Batmänner war eine Finte gewesen, um Craddock zu täuschen und um mutmaßliche Komplizen des Piraten aus der Deckung zu locken. Nachdem trotz Craddocks vermeintlicher Erfolge keine Helfershelfer in Erscheinung getreten waren, war Batman zu der Überzeugung gelang, dass dieser ein Einzeltäter sei und schlug zu. Craddocks Groll entpuppte sich als eine Familienfehde: tatsächlich waren die Courtneys keine Drillinge, sondern Vierlinge und „Craddock“ der vierte, aus der Art geschlagene Bruder, der einen unerbittlichen Hass auf seine sittsamen Brüder hegte (Detective #462).

Später plante Stingaree, zusammen mit Captain Cold und Captain Boomerang einen NASA-Offizier, einen Kreuzschiffkapitän und den Kapitän einer Fußballmannschaft zu entführen (Kapitäne zur Luft, zu Wasser und zur Erde), um so sie ihre umfassende Überlegenheit unter Beweis zu stellen (Secret Society of Super-Villains #6, 1976). Danach sank Stingaree zu einem zweitklassigen Schurken herab, der u. a. Geschworener in dem Schauprozess gegen den mutmaßlichen Mörder Batmans war (Batman #291 bis #294, 1977). Bei einer anderen Versammlung von Batmanschurken wurde Stingaree aus Versehen von [Mister Freeze](#) in einen Eisblock eingefroren (Detective Comics #526, 1983), überlebte aber dank seiner Erfahrungen mit Cold. Nach einem von [Ra's al Ghul](#) orchestrierten Massenausbruch aus dem Gefängnis von Gotham City (Batman #400, 1986) konnte auch Stingaree dem Staatsgewahrsam entfliehen und gilt seither als verschollen. Indizien legen die Vermutung nahe, dass Craddock mittlerweile die Identität des Captain Stingaree aufgegeben hat und stattdessen die Identität des **Captain Fear** angenommen hat.

29 Carl Grissom

Boss Carl Grissom ist ein eigens für Tim Burtons Batman Film von 1989 geschaffener Bandenchef, der von [Jack Palance](#) dargestellt wurde. Ein früheres Exposé für den Film hatte zunächst das Auftreten des korrupten Stadtrates [Rupert Thorne](#) in Grissoms Rolle vorgesehen, da man aber eine Überfrachtung mit eigenständigen Figuren vermeiden wollte, nahm man von dieser Idee wieder Abstand.

Im Burton-Film hintergeht Grissom als arrivierter König der Gothamer Unterwelt aus Eifersucht seinen zweiten Mann, [Jack Napier](#), weil dieser seine Freundin Alicia Hunt (gespielt von [Jerry Hall](#)) verführt hat. Er schickt Napier in die „Axis Chemicals“ Fabrik, um dort brisante Dokumente zu vernichten, worüber er den korrupten Polizisten Eckardt informiert, der Napier von den anrückenden Polizeikräften erschießen lassen soll. Nach dem Scheitern dieses Plans stürzt Napier in ein chemikaliengefülltes Becken in der Fabrik und wird in den grässlichen Joker verwandelt, der Grissom in dessen Büro überrumpelt und ermordet.

30 Carmine Falcone

Carmine Falcone war ein Mafioso, der Gotham City zu Beginn von Batmans Karriere beherrschte. Der Unterwelt-Grande wurde in Batman #405 von 1987 in die Batman-Serie eingeführt. Die Schöpfer der Figur waren der Autor [Frank Miller](#) und der Zeichner [David Mazzucchelli](#). Mit

Spitznamen hieß der italienischstämmige Falcone „der Römer“ (englisch „The Roman“).

Falcone war der letzte „klassische“ Bandenchef, der Gotham City beherrschte, bevor die Batman-typischen maskierten Geisteskranken die Unterwelt der Stadt zu dominieren begannen. Falcones Familienclan wurde innerhalb der „The Long Halloween“-Storyline (von Jeph Loeb (Autor) und Tim Sale (Zeichnungen)) von einem Serienkiller namens Holiday heimgesucht, der programmatisch an jedem Feiertag ein Mitglied der führenden Familien der Gothamer Unterwelt ermordete. Falcone wurde schließlich von [Two-Face](#) ermordet, der ihn mit einem doppelten Kopfschuss hinrichtete. Nachdem zunächst Falcones Sohn Alberto als vermeintlicher Täter verhaftet worden war, stellte sich allmählich heraus, dass tatsächlich mehrere Killer am Werk waren; unter anderem auch Gilda Dent, die Frau von Harvey Dent (Two-Face). In der Storyline „Dark Victory“ (ebenfalls Loeb/Sale) wurde Falcones Grab geschändet und sein Leichnam von Two-Face gestohlen. Einen abgetrennten Finger von Falcones Leiche schickte der Grabräuber Falcones Tochter Sofia Gigante zu.

Im Kinofilm „[Batman Begins](#)“ von 2005 wurde Falcone von [Tom Wilkinson](#) gespielt. In dem Film wird er als beherrschende Gestalt der Gothamer Unterwelt vorgestellt: er schmuggelt Drogen und Waffen und betreibt einen Nachtclub. Da die meisten Gothamer Polizisten auf Falcones Gehaltsrolle stehen, versucht niemand, seinen Machenschaften Einhalt zu gebieten, bis Batman in Erscheinung tritt. Im Auftrag von Ra's al Ghul und des sadistischen Psychiaters [Jonathan Crane](#) beschafft Falcone außerdem ein Nervengas, das ersterer für terroristische Zwecke in Gotham City einsetzen möchte. Bereits nach seiner ersten Begegnung mit Batman wird Falcone in dieser Version ergriffen und unter Vorlage von belastendem Material an die Justiz übergeben. Im Arkham Asylum fällt er nach einer Attacke Cranes, den er zu erpressen versucht hat, dem Wahnsinn anheim.

31 Cassidy

Cassidy ist ein Schläger über den nahezu nichts bekannt ist. Man weiß nicht einmal, ob Cassidy sein Vor- oder Nachname ist. Cassidy ist ein etwa 1,88 m großer Mann mit Wrestler-Statur, der sich auf Grund seiner geringen geistigen Kapazität (er ist offenbar nicht fähig, verbal zu kommunizieren) anderen Kriminellen als „hired muscles“ zur Verfügung stellt und meist in subalternen Weise tut, was man ihm aufträgt. Er ist außerordentlich stark, dabei aber wenig agil und besitzt einen ausgeprägten Hang zur Brutalität. Sein Gesicht verbirgt er meist hinter einer Hockeymaske, ansonsten verzichtet er aber auf karnevaleske Verkleidung und trägt normale Straßenkleidung. Bei seinem ersten Auftritt war er der „Mann fürs Grobe“ einer Bande von Autodieben (Robin #1-2, 1993), konnte aber von Robin im Zweikampf besiegt werden. Später sah man ihn im Gefängnis als Handlanger von [Arthur Brown](#) (Batman Blackgate #1, 1997; Blackgate: Isle of Men #1, 1998).

32 Catman

Siehe Artikel [Catman](#).

33 Cavalier

Der Cavalier ist der Name mehrerer Männer, die sich im Stil der alten Mantel- und Degenfilme des Hollywood-Kinos kleiden. Sie tragen üblicherweise weitkrepelige Hüte, Schärpen, Stulpenstiefel, Wämse und einen Florettdegen, den sie als Hauptwaffe nutzen. Insgesamt gibt es vier Versionen des Charakters: Die Golden-Age-Variante, die Silver-Age-Variante sowie zwei aktuelle Varianten.

Cavalier (Golden Age): Der Cavalier in den „Golden Age“-Stories der 1940er Jahre war ein Mann namens Mortimer Drake (Debüt: Detective Comics #81, November 1943). Drake war ein Playboy, der Kuriosa für sein Privatmuseum stahl. Er besaß ein elektrisiertes Schwert und Fluchtwerkzeuge

(Batman #22, April/May 1944). Bei seiner ersten Begegnung mit Batman konnte er diesem entweichen. Bei seiner Rückkehr versuchte er, eine Schreibmaschine zu stehlen (Detective Comics #98, Juli 1944). Er entkam zunächst erneut, hinterließ aber Spuren, die Batman auf seinen nächsten Coup aufmerksam machten. Als Drake versuchte, einen Maskenball auszurauben, um einen Wal zu stehlen, ging er Batman schließlich in die Falle.

Cavalier (Silver Age): Die Variante des „Silver Age“ war mit der des „Golden Age“ quasi identisch, jedoch weitaus weniger erfolgreich. Diesen Cavalier sah man als Jurymitglied in der Geschichte um den „Tod von Batman“ (Batman Family #2) und bei einer Schurkenversammlung in Detective Comics #526. In der Reihe „[Wonder Woman](#)“ bekämpfte er einmal die Protagonistin mit Hilfe seiner Superkraft, Frauen seinen Willen durch Pheromone aufzwingen zu können, kehrte aber nach seiner Niederlage gegen Wonder Woman (Wonder Woman #212, 1974) wieder nach Gotham City zurück. In Who's Who #3 von 1985 wurde erwähnt, dass dieser Cavalier während der „Crisis on Infinite Earths“-Storyline getötet worden sei.

Cavalier (Hudson Pyle): Ein Mann, den Batman zu einem frühen Zeitpunkt seiner Karriere bekämpfte und besiegte. Pyle starb am Ende seines Kampfes mit Batman durch einen Unfall (Batman: Legends of the Dark Knight #32-34).

Cavalier (Mortimer Drake): Mortimer Drake ist ein Geisteskranker, der die Identität des Cavaliers von dem toten Hudson Pyle stahl und nach seiner Niederlage gegen Batman in Arkham Asylum, der Psychiatrie von Gotham City, eingesperrt wurde. Von dort konnte er lediglich zweimal entkommen (Detective Comics #661, 1993 und Shadow of the Bat #83, 1998). Man sieht ihn zumeist als eine Witzfigur und Schurkenparodie innerhalb der Batman-Comics (so in Justice League America #43-44, 1990, wo er an einer Schurkenpokerpartie teilnahm).

34 Chancer

Der Chancer (zu Deutsch etwa „jemand der das Glück herausfordert“) ist ein abergläubischer Krimineller, der von dem Gedanken besessen ist, er sei „vom Glück begünstigt“. Die Figur ist eine Parodie auf den Gustav Gans der „Donald Duck“-Geschichten. Chancer ist ein mittelgroßer, schlank gebauter, biegsamer und flinker Akrobat, der gewagte Einbrüche in luftiger Höhe verübt und die Polizei mit allerlei artistischen Kunststücken überlistet. Die Figur wurde von Alan Grant erdacht und debütierte in Batman: Shadow of the Bat #7 von 1992. Der Chancer trägt einen, den ganzen Körper, mit Ausnahme der Mund- und Augenpartie, verhüllenden weißen und matt roten Spandexanzug. Auf seiner Brust prangt ein Emblem, das zwei fallende Roulettwürfel zeigt als Symbol des Glücks – des Leitmotivs des Chancers. Seine Waffen sind zwei Wurfstöcke, die wie Bumerangs zu ihm zurückkehren. Chancer stammt aus Texas, wo er einen Mord beging, für den ein Mann namens Dean verurteilt wurde. Dean konnte jedoch aus dem Gefängnis entkommen und nahm unter dem Namen Nimrod die Jagd auf den Chancer auf, um diesen zu ergreifen und Chancers Täterschaft für den Mord, den man ihm anlastete, zu beweisen. Chancer war indessen nach Gotham gekommen, um dort mit Einbrüchen schnelles Geld zu machen. In Gotham traf er auf Thomas Blake, den Catman, der ihn für eine Bande namens „The Misfits“ (zu Deutsch „Die Verlierer“) rekrutierte. Zusammen mit Catman, Killer Moth und dem Calendar Man unternahm Chancer einige gewagte Verbrechen, um das Image der vier Gauner zu verbessern. Das Quartett entführte Bürgermeister Armand Kroll, Millionär Bruce Wayne und Polizeichef James Gordon, um Lösegeld zu erpressen. Dank dem Eingreifen von Robin und Nimrod konnten die Geiseln jedoch befreit und die Gauner gestellt und inhaftiert werden. Chancers Verbleib nach der Verhaftung ist unklar, am wahrscheinlichsten ist jedoch eine Inhaftierung im Gefängnis von Gotham City.

35 Charaxes

Siehe [Killer Moth](#).

36 Charlton LeHah

Carlton LeHah, ist ein Schweizer Geschäftsmann und Waffenschmuggler, der Gotham City kurzzeitig beherrschte. LeHah ist neben [Nicholas Scratch](#) einer der beiden Erzfeinde von Batmans Verbündeten Azrael. Der für Mystizismen anfällige LeHah war einige Jahre lang Mitglied des Ordens von Sankt Dumas, wandte sich aber schließlich von diesem ab und wurde stattdessen ein Anhänger des Dämonenkultes von Biis, des mythischen Erzfeinds von Sankt Dumas. LeHah wurde geschaffen von [Dennis O'Neil](#) und Joe Quesada. Die Figur debütierte in Batman: Sword of Azrael #1 von 1992. LeHah ist ein durchschnittlich großer, extrem dickleibiger Mann. LeHah hat weiße Haare und als auffälligstes Merkmal eine seine linke Gesichtshälfte senkrecht durchziehende Narbe. Aufgrund der Narbe fehlt sein linkes Auge und infolge alchemistischer Selbstversuche ist seine linke Gesichtshälfte inzwischen kreideweiß gefärbt.

Charlton LeHah war ein Schweizer Geschäftsmann, der von dem bis ins Mittelalter zurückgehenden Geheimorden von Sankt Dumas mit der Verwaltung der Finanzangelegenheiten des Ordens betraut wurde. In dieser Funktion finanzierte LeHah unter anderem die fehlgeschlagene Revolution gegen die Militärjunta auf der Karibikinsel Santa Prisca. Während dieser Zeit lernte LeHah unter anderem den amerikanischen Arzt Doktor Thomas Wayne, den britischen Söldner [Sir Edmund Dorrance](#) und eine einheimische Revolutionärin kennen, mit der er eine kurze Affäre hatte. Diese Frau ist auch die Mutter des Söldners und Terroristen [Bane](#). Auf Grund der Verbindung zwischen LeHah und Banes Mutter wurde LeHah eine Zeit lang für Banes Vater gehalten. Es stellte sich jedoch heraus, dass Dorrance Banes Erzeuger gewesen war.

Später beschloss LeHah, sich selbständig zu machen und einen eigenen Waffenschmuggerring mit Operationszentrum in Gotham City zu gründen. Hierzu nutzte er Finanzmittel von Sankt Dumas. Als der Orden den Auftragsmörder Valley in der Verkleidung des „Racheengels“ Azrael ausschickte, um LeHah zu töten, gelang es diesem, seinem Angreifer zuvor zu kommen. Er attackierte Azrael mit Spezialmunition, die dessen eigentlich kugelsicheres Kostüm zu durchdringen vermochte. Valley entledigte sich des Kostüms und verletzte LeHah mit einem Säbelhieb im Gesicht, wobei dieser sein linkes Auge verlor und eine bleibende Narbe davontrug, die seine linke Gesichtshälfte vertikal durchzieht. Valley seilte sich vom Dach des Hochhauses ab und stürzte in einen Karnevalsumzug, was eine Massenpanik auslöste, bei der mehrere Menschen ums Leben kamen. Dies rief Batman auf den Plan, der die Spur des „gefallenen Engels“ aufzunehmen begann und dabei auf LeHah aufmerksam wurde. Später verbündete sich Valleys Sohn Jean Paul als Nachfolger seines Vaters in der Rolle des Azrael mit Batman, um die Mörder seines Vaters zu rächen.

LeHah starb auch allem Anschein nach bei einer Explosion in einer Fabrikanlage in Texas. Einige Jahre später kehrte der Totgeglaubte jedoch zurück. Inzwischen hatte er sich nach eigener Aussage dem Dämonen Biis, dem mythischen Gegenspieler von Sankt Dumas, zugewandt. Es kam erneut zu mehreren Auseinandersetzungen mit Azrael. Seit der letzten Auseinandersetzung mit Azrael gilt LeHah als verschollen (Azrael #100).

37 Chesire

Chesire, alias Jade Nguyen, ist eine Söldnerin und Attentäterin. Die Figur debütierte in New Teen Titans Annual # 2 von 1983 (Autor: Marv Wolfman, Zeichner: George Perez). Optisch ist Chesire eine attraktive Frau mit eurasischem Phänotyp. Sie ist groß gewachsen und wohlproportioniert. Ihre

Haut ist gold-bräunlich getüncht. Ihre Kleidung ist zumeist ein jadegrünfarbener Kampfanzug mit passendem Stirnband. Sie besitzt lange schwarze Haare und schwarze Augen. Nach Verlagsangaben ist Chesire 1,75 m groß und wiegt 61 Kg. Ein besonderes Merkmal ist ein Blumen-Tattoo, das auf ihrer linken Brust prangt.

Jade Nguyen wurde als Tochter eines französischen Vaters und einer vietnamesischen Mutter geboren. Sie hatte eine unglückliche Kindheit, wurde unter ungeklärten Umständen von ihren Eltern getrennt und geriet schließlich in die Hände eines Menschenhändlers, der sie in die Sklaverei verkaufte. Infolge dieses traumatischen Erlebnisses wurde sie psychisch labil und aggressiv. Nachdem sie ihren Herren ermordet hatte, wurde sie von dem chinesischen Freiheitskämpfer Weng Chan adoptiert, der sie auf seine Reisen durch den Fernen Osten mitnahm. Er unterwies sie in verschiedenen Kampfsportarten und bildete sie zu einer hervorragenden Akrobatin und Guerillakämpferin aus. Mit sechzehn traf sie in Afrika den einheimischen Attentäter Kruen Musenda, der ihr umfangreiches Wissen über Gifte vermittelte. Schließlich ehelichte sie Musenda und war zwei Jahre lang, bis zu seinem Tod, mit ihm verheiratet. Nach seinem Tod begann sie, als Söldnerin zu arbeiten.

Nguyen war über Jahre mit den Titans, einer Gruppe junger Verbrechensbekämpfer, verfeindet. Ungeachtet dessen zeugte sie mit einem der Titans, Roy Harper (Speedy - der ehemalige [Sidekick](#) von [Green Arrow](#)) eine Tochter, Lian, die sie später dem Vater zur Erziehung übergab. Zusammen mit dem Söldner [Deathstroke](#) stahl sie einige russische Atomsprengköpfe, um die Welt erpressen zu können. Um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen, löschte sie den Staat Qurac im Mittleren Osten mit einer Bombe aus. Später formierte sie die Söldnergruppe „The Ravens“. Während dieser Zeit fand sie heraus, dass ihr wahrer Vater der amerikanische Senator Robert Pullman gewesen war, der ihre Mutter zuerst vergewaltigt und sie dann mit dem neugeborenen Kind im Stich gelassen hatte. Nguyen war Mitglied in verschiedenen anderen kriminellen Gruppen wie in Vandal Savages Gruppierung „Tartarus“ und bei den „Secret Six“ und hat mit anderen Söldnern wie Catman und [KGBeast](#) gearbeitet. Während ihrer Zeit bei den Secret Six wurde sie erneut schwanger, diesmal von Thomas Blake (Catman). Nachdem sie bei einer Auseinandersetzung mit Slade Wilson (Deathstroke) beinahe getötet worden wäre, hat sie sich in ein Chalet im Himalaya zurückgezogen, wo sie mit dem Sohn lebt, der aus der Beziehung mit Blake hervorging.

- Chesire in anderen Medien: Chesire tritt in der fünften Staffel der „Teen Titans“-Zeichentrickserie auf. Sie ähnelt hier äußerlich sehr ihrer Comic-Inkarnation und verfügt ebenfalls über hervorragende Kampfsportfähigkeiten, trägt jedoch anders als in den Comics eine Katzenmaske. Sie gehört als Attentäterin der Brotherhood of Evil an.

38 Clayface

Clayface (zu deutsch „Lehmgesicht“) ist der Spitzname verschiedener Gegner Batmans, denen das Motiv der Wandelbarkeit gemeinsam ist, teils durch die Fähigkeit zu einer metamorphotischen Veränderung ihres Erscheinungsbildes, teils durch gekonnte Verkleidungs- und Maskierungskunst.

38.1 Clayface I (Boris Karlo)

Der erste Mann, der den Namen Clayface annahm, war ein dem Wahnsinn verfallener, ehemaliger Schauspieler namens [Boris Karlo](#) (eine Anspielung auf [Boris Karloff](#)), der erstmals in Detective Comics # 40 von 1940 auftrat (Autor Bill Finger, Zeichner Bob Kane). Bei seinem Debüt war er noch ein normaler Mensch, der lediglich aufgrund seiner Psychosen Gefährlichkeit besaß. Nach der Generalüberarbeitung der Figur durch Alan Grant und Norm Breyfogle in Detective Comics 604-607 besitzt er als „Ultimate Clay“ nun mehr die gebündelten Fähigkeiten von Clayface III und Clayface IV.

Boris Karlo, ein abgehalfterter Schauspieler der Stummfilmära, verfiel dem Wahnsinn als er hörte, dass einer seiner größten Erfolge in dem er den stets unerkannt bleibenden Mörder Clayface spielt, neu verfilmt werden soll. Um dies zu verhindern, ermordete er nach und nach die Filmcrew der Neuverfilmung. Batman und Robin konnten ihn stellen.

Nach seiner Inhaftierung verblieb Karlo mehrere Jahre im Gefängnis. Schließlich nahm Sondra Fueller (Clayface IV.) Kontakt zu ihm auf und bot ihm eine Zusammenarbeit an. Nach seiner Entlassung taten sich die beiden zusammen, brachten die Überreste des verstorbenen Matthew Hagen (Clayface II.) an sich und befreiten Preston Payne, Clayface III, aus der Nervenheilanstalt von Arkham. Karlo spielte aber ein doppeltes Spiel und konnte Fueller und Payne dazu bringen, sich von ihm Blutproben entnehmen zu lassen, die er synthetisieren und sich injizieren ließ. Als Ultimate Clay verfügte er nunmehr über beachtliche Fähigkeiten: Er kann seine Gestalt nahezu nach Belieben verändern, das Aussehen anderer - auch imaginiertes - Menschen annehmen, Gegenstände mit seinem Körper nachformen (so auch waffenähnliche Gebilde, wie Klingen oder Vorschlaghämmer) oder sich seiner Umgebung mimeseartig anpassen. Darüberhinaus konnte er mit dem von Payne „geerbten“ Todesgriff - einer sich ätzend-schmelzend auswirkenden Wirkung seiner Hand - andere Menschen durch bloße Berührung töten oder schwer verletzen.

Batman und die telepathisch begabte Looker konnten seine Kräfte durch eine telepsychoplastische Manipulation zum "Überladen" bringen und Karlo brannte sich mit seinen Schmelzkräften unfreiwillig selbst in den Erdboden ein, bis er schließlich in eine mineralische Aushöhlung unterhalb von Gotham City stürzte. Dort blieb er einige Jahre lang gefangen. Durch den engen Kontakt mit dem Quarz-Gestein nahm sein zähflüssiger Körper Teile des Gesteins auf: Seine Schultern, Oberarme und sein Rücken waren von da ab mit bernsteinähnlichen Auswüchsen bedeckt und die „Energie“ des Quarzes war in seinen Körper übergegangen. Ein verheerendes Erdbeben, das Gotham City 1998 erschütterte, ermöglichte Karlo schließlich die Flucht.

Während der Niemandszeit beherrschte Karlo eine Weile den Robinson Park, Gotham Citys Pendant zum Central Park, und zwang Poison Ivy und die Kinder, die diese als ihre Schützlinge um sich gesammelt hatte, für ihn zu arbeiten. Schließlich wurde Karlo aber von Ivy getötet: Sie ließ seinen Körper von Pflanzentrieben durchwachsen, die ihm Körpersalze als Nährstoffe entzogen.

Die ursprüngliche Entscheidung, Karlo sterben zu lassen, scheint jedoch revidiert worden zu sein. In Batman #608-619 (2002) sieht man ihn unter anderem als Helfershelfer des Erzverbrechers Hush, in dessen Auftrag er sich als der verstorbene Robin Jason Todd ausgibt. In Superman/Batman #19 (2004) ist er Mitglied der Secret Society of Super Villains.

38.2 Clayface II (Matthew *Matt* Hagen)

Der zweite Clayface war ein Abenteurer und Schatzsucher namens Matthew *Matt* Hagen, der in Detective Comics # 298 vom Dezember 1961 in die Batman-Serien eingeführt wurde.

Matthew Hagen stieß bei einer Entdeckungsreise in einer verborgenen Grotte auf eine Thermalquelle, die mit einer regenbogenfarbenen Substanz gefüllt war. Dieses Protoplasma verlieh Hagen die Fähigkeit, jede ihm beliebige Körpergestalt anzunehmen. Die Fähigkeit hielt jedoch nur 24 Stunden (nach anderen Quellen 48 Stunden) an, wenn sie nicht durch ein erneutes Bad in der Quelle aufgefrischt wurde. Hagen nutzte seine Fähigkeit für eine Reihe von Verbrechen, um an die finanziellen Mittel für neue Abenteuer zu gelangen.

Batman konnte Hagen zunächst nur schwer ergreifen, nachdem er auf eine Serie spektakulärer Verbrechen aufmerksam geworden war. Bei ihrer zweiten Begegnung verübte Hagen in der Verkleidung des Playboys John Royce erneut verschiedene Raubüberfälle. Erneut gelang es Batman ihn zu besiegen (Detective Comics #304, 1962). Schließlich gelang es Batman, Hagens Macht weitgehend zu brechen, indem er dessen „Zaubergrotte“ ausfindig machte und den „Protoplasma-

Pool“ als die Quelle von Hagens sonderbarer Macht zerstörte. Hagen hatte jedoch an einem anderen Ort noch eine Notreserve versteckt und wurde in eine Fehde mit dem Joker verwickelt, in der die beiden einander zu beweisen versuchten, dass sie die Methode des jeweils anderen adaptieren könnten. Mit vereinten Kräften konnten Batman, Robin, Batwoman und Bat-Girl die beiden Unholde besiegen. Dabei konnte Clayface aber entkommen (Batman #159, 1963) und ging nach Metropolis. Dort nahm er das Aussehen (und merkwürdigerweise auch die Kräfte) [Supermans](#) an. Gemeinsam gelang es jedoch Batman, Robin und Superman, ihm erneut das Handwerk zu legen (World's Finest #140, 1964).

Eine Zusammenarbeit mit dem Außerirdischen Brainiac zeitigte ebenfalls nicht die gewünschten Erfolge (World's Finest #144, 1965). Nachdem er Anschluss an eine Gruppe von Schurken fand, die die Justice League bekämpfte wurde Hagen erneut besiegt und ergriffen (Action Comics #443). Danach musste Hagen für lange Zeit ins Gefängnis. Die Monotonie des Eingesperrtseins wurde durch den Besuch eines Mannes namens Preston Payne unterbrochen, dem er eine Probe seines Blutes übergab, die es letzterem ermöglichte, zum dritten Clayface zu werden (Detective Comics #478, 1978).

Hagen wurde in der „Crisis on infinite Earths“-Storyline von einem Schattendämonen getötet. In der Mudpack-Storyline erklärten ihn die anderen Clayfaces - nachdem ein Versuch ihn wiederzubeleben gescheitert war - posthum zum Mitglied des Mudpacks (der Vereinigung aller Clayfaces) ex honoris causa. Ein letztes Mal wurde Hagens Geschichte aus der Retrospektive in Secret Origins #44 von 1990 und in Batman: Legends of the Dark Knight erzählt. Hagens Geist erschien den Helden Hawk und Dove (Hawk and Dove Annual #1)

38.3 Clayface III (Preston Payne)

Clayface III, alias Preston Payne, debütierte in Detective Comics #478.

Preston Payne war ein Mitarbeiter in der Zweigstelle der S.T.A.R.-Labs in Gotham City. Seit seiner Kindheit litt er an Akromegalie. Um seinem Leiden ein Ende zu bereiten, stahl er an seinem Arbeitsplatz eine Blutprobe des zweiten Clayface, Matthew Hagen. Er injizierte sich die Probe und wurde so zur dritten Inkarnation von Clayface. Kurzzeitig erlangte er auch die Fähigkeit, seine Gestalt zu verändern und nutzte dies zunächst um sich, dem unansehnlichen Laboranten, ein blendendes Aussehen zu verleihen. Die neue Gabe war nur von kurzer Dauer, bei einem Restaurantbesuch mit einer neuen Bekannten kam Payne aufgrund der für ihn ungewohnten Avancen seiner Begleiterin, die von seinem guten Aussehen angezogen war, in Stress. Seine Haut schälte sich von seinem Schädel ab und ließ ihn als entstellten, matschähnlich aussehenden Halb-Menschen zurück. Außerdem erwachte in ihm das als „der Hunger“ bezeichnete Bedürfnis, innerlich empfundene Schmerzen auf andere zu übertragen. Seine Berührung wurde tödlich, indem sie den Berührten zu einem lehmigen Haufen zusammenschmilzt. Zum ersten Opfer dieser tödlichen Berührung wurde Paynes damalige Begleiterin. Payne erlitt einen Schock und verfiel dem Wahnsinn. Er platzierte eine Schaufensterpuppe, die er Helena nannte, in seinem Versteck (einem alten Wachsfigurenkabientt) und betrachtete sich fortan als mit dieser „liert“, da sie die einzige Frau war, die gegen seine tödliche Berührung immun war. Später wurde Payne von Clayface I und Clayface IV aus Arkham befreit und schloss sich mit diesen zum Mudpack zusammen. Nach dem Zerwürfnis des Teams setzten Payne und Fueller sich in den Brenton-Woods-Nationalpark ab, wo sie gemeinsam in einer abgelegenen Höhle lebten. Aus der Verbindung der beiden ging ein Sohn, Cassius (Clayface V), hervor. Später unterlag Payne, wie auch Fueller, im Kampf gegen Batman (hintere dessen Maske zu dieser Zeit Jean Paul Valley und nicht Bruce Wayne steckte). Er wurde von seiner Familie getrennt und im Arkham Asylum eingewiesen.

38.4 Clayface IV (Lady Clay)

Clayface IV (auch als Lady Clay bekannt), alias Sondra Fuller ist der einzige weibliche Clayface. Die Figur wurde in der Ausgabe #21 der Serie „Batman and the Outsiders“ eingeführt. Die Schöpfer der Figur waren Mike W. Barr (Autor) und Jim Aparo (Zeichner).

Sondra Fueller war eine Angehörige des sektiererischen Kobra-Kultes, einer terroristischen Geheimvereinigung mit einer auf religiösem Fanatismus beruhenden Weltverbesserungszielsetzung. Die Wissenschaftler des Kultes injizierten Fueller ein nicht näher bestimmtes Serum, das ihr gestaltenwandlerische Fähigkeiten verlieh, so dass sie seither jede von ihr gewünschte menschliche, tierische oder auch materielle Gestalt annehmen kann. Somit sind ihre Fähigkeiten mit denen von Matthew Hagen (Clayface II) identisch, anders als dieser benötigt sie jedoch kein Protoplasma um den Bestand ihrer Kräfte zu gewährleisten.

Nach der Niederlage des Kobrakultes gegen die Outsider wurde sie von Basil Karlo für dessen Projekt eines Zusammenschlusses aller Clayfaces rekrutiert (Detective Comics #604-607, 1989/1990). Gemeinsam befreiten Karlo und Fueller Preston Payne aus der Anstalt von Arkham und verübten zusammen mit diesem eine Reihe von Raubverbrechen. Nachdem die Allianz der drei Clayfaces auseinanderzubrechen begann, entnahm Karlo Fueller und Payne schließlich Proben von deren Blut, die er sich injizieren ließ, um sich so deren Kräfte zueigen zu machen. Während Batman mit der Verfolgung von Karlo begann gelang es Payne und Fueller, die sich inzwischen ineinander verliebt hatten, gemeinsam zu entkommen, und sich in einer Höhle in den Wäldern des Brenton Woods Nationalparks zu verbergen. Dort lebten die beiden eine ganze Zeit lang friedlich und unbehelligt und zeugten sogar ein gemeinsames Kind: Cassius „Clay“ Payne (Clayface V). Das gemeinsame Glück war jedoch nur von kurzer Dauer: nachdem der flüchtige Mörder Arnold Etchison das Versteck der beiden und deren dort befindlichen Sohn entführte, waren Payne und Fueller gezwungen nach Gotham City zurückzukehren, um die Bedingungen zu erfüllen, die Etchison an die Rückgabe ihres Kindes knüpfte. In der Folge kam es zu einem erneuten Zusammentreffen von Payne und Fueller mit Batman, dem beide erneut unterlagen (Batman: Shadow of the Bat #26 und 27, 1994). Über Fuellers Verbleib nach ihrer Verhaftung ist nichts bekannt.

38.5 Clayface V

Clayface V, alias Cassius „Clay“ Payne, ist der Sohn von Sondra Fueller (Clayface IV) und Preston Payne (Clayface III). Die Figur trat erstmals in Batman: Shadow of the Bat #26 von 1994 auf (Autor: Alan Grant, Zeichner: Bret Blevins).

Cassius „Clay“ Payne ist der Sohn aus der Verbindung des dritten Clayfaces Preston Payne und des vierten Clayfaces Sondra Fueller. In Anspielung auf den Geburtsnamen des Boxers [Muhammad Ali](#) (Cassius Clay) nannten die beiden ihren Sohn Cassius. Sein wirklicher Nachname lautet vermutlich Payne, da er jedoch das Kind aus der Verbindung zweier Clay-Wesen ist wird er häufig scherzhaft mit dem Nachnamen Clay bezeichnet, woraus sich die Wahl des Vornamens erklärt. Nachdem er die ersten Monate seines Lebens gemeinsam mit seinen Eltern in einer Höhle im Nationalpark Brenton Woods verbracht hatte, wurde er von dem flüchtigen Mörder Arnold Etchison, der die Höhlenwohnung der Familie zufällig entdeckte, nach Gotham City verschleppt. Nachdem Etchison den Jungen wieder an seinen Vater ausgeliefert hatte, wurden beide von Batman gestellt und der Polizei übergeben. Er wird seither in einem Labor der Regierung festgehalten. Bei einem der Experimente die dort an ihm durchgeführt wurden entstand das monströse Wesen Claything (Clayface VI). Cassius Payne hat allem Anschein nach die Kräfte seiner Eltern geerbt. Er kann seinen Körper verformen und das Aussehen von Personen und Dingen annehmen. Das genaue Ausmaß seiner Kräfte ist bislang jedoch unbekannt. Mittlerweile wurde jedoch erkannt, dass Payne

seine Clayface-Gestalt nur annehmen kann wenn er wach ist. Im Schlaf wird er zu einem normalen Kleinkind.

38.6 Clayface VI

Der sechste Clayface (auch bekannt als Claything) ist ein Mischwesen das durch die Verschmelzung des DEO-Arzt Dr. Malley mit einer Hautprobe von Cassius Payne, dem fünften Clayface, entstand. Claything debütierte in Batman #550 von 1997 (Autor: Doug Moench, Zeichner: Kelley Jones). Malley hatte Untersuchungen an Payne durchgeführt und dabei ein Teil von dessen Hautgewebe mit einem Skalpell abgetrennt, woraufhin dieses Hautstück sich mit ihm verband. Aufgrund eines nicht näher erklärten somatisch-psychotischen Rückwirkungsmechanismus hält sich Malley seither für Cassius Payne, d.h. die Vereinigung mit dem Gewebestück von Payne hat offenbar auch dazu geführt, dass dessen Bewusstseinsinhalte auf Malley übergingen. Da Cassius Clay noch ein Kind ist, besitzt auch Claything ein infantilistisches Gemüt und dementsprechend kindliche Denk- und Verhaltensmuster, was seine Einordnung als Verbrecher umso problematischer macht. Das Claything besitzt die Fähigkeit Dinge durch bloßes Anblicken zu schmelzen. Gemeinsam gelang es Batman, der DEO-Agentin Cameron Chase und dem Geisteskranken Amygdala, Claything bei dessen versuch Preston Payne, den er irrigerweise für seinen Vater hält, aus dem Arkham Asylum zu befreien, Einhalt zu gebieten und Ding festzumachen. Claything wird seither im DEO Hauptquartier verwahrt.

38.7 Clayface VII

Johnny Williams war ein Gothamer Feuerwehrmann der gemeinsam mit einigen Arbeitskollegen bei der Bekämpfung eines Brandherdes in einem Warenhaus in den Flammen gefangen wurde. Während die übrigen Feuerwehrmänner in den Flammen ums Leben kamen überlebte Williams nahezu unverletzt. Williams stellte darüberhinaus bald fest, dass sich auch seine DNA grundlegend geändert hatte. Wie sich herausstellte, hatte er dies dem Kontakt mit den in dem Lagerhaus gelagerten Sondermüll zu verdanken. Dieser verlieh ihm übermenschliche Fähigkeiten, namentlich die Macht sich in jede Person und jeden Gegenstand zu verwandeln die ihm beliebten. Gleichwohl überforderten Williams seine neuen Kräfte. Nachdem Williams ausversehen eine Prostituierte durch seine bloße, nun mehr tödliche Berührung ums Leben gebracht hatte, wollte er sich selbst das Leben nehmen. Der Kriminelle Hush hielt ihn davon ab und redete Williams stattdessen ein, es gäbe eine Heilung für seine Erkrankung. Eine Weile stellte der naive Williams sich als siebter Clayface in den Dienst von Hush, erkannte aber alsbald dessen wahre Natur und wandte sich gegen den Manipulator. Kurz nachdem er und Batman Hush besiegt hatten, verstarb Williams an den Folgen seiner Erkrankung.

38.8 Clayface in anderen Medien

Clayface trat in der Zeichentrickserie "The New Adventures of Batman" in den späten 1970er Jahren auf. Die Version von Clayface auf die die Macher der Serie zurückgriffen war Matt Hagen. Synchronisiert wurde die Figur im Original von Lou Scheimer.

In Batman: The Animated Series aus den 1990ern wurde ein etwas tragischerer Clayface vorgestellt (synchronisiert von Ron Perlman). Dieser Clayface war eine Mixtur aus verschiedenen Comic-Inkarnationen: er trug den Namen Hagen, besaß den Hintergrund von Karlo als ehemaliger Schauspieler, war aber anders als dieser bei einem Verkehrsunfall schwer verletzt worden. Um seine Karriere zurückzuerlangen willigte der entstellte Hagen ein, sich von dem korrupten Geschäftsmann Roland Daggett dazu verleiten zu lassen als Versuchsperson für ein neuartiges Serum zur Verfügung zu

stellen. Nachdem er zunächst die Fähigkeit erlangt seine Gesichtsstruktur nach Belieben wandeln zu können wird Hagen bei einem (Mord-)Anschlag in ein unförmiges zwei Meter großes Matschwesen verwandelt. Als Clayface versuchte er seither ein Heilmittel zu finden. Bei mehreren Zusammenstößen mit Batman unterliegt er und stirbt jedes Mal scheinbar durch Berührung mit Wasser, welches ihn in seine Bestandteile auflöst. Schließlich können Batman und Robin ihn stellen und in einem Metallbehälter in Arkham Asylum einsperren. In der Serie „Justice League Unlimited“ wurde Clayface von Gorilla Grodd als Mitglied der Injustice Society rekrutiert.

In der neueren Batman-Zeichentrickserie „The Batman“ ist Clayface der Gotham Polizist Ethan Bennett und ehemaliger Schulfreund von Bruce Wayne. Clayface (synchronisiert von Steve Harris) debütiert in der Folge „The Rubber Face of Comedy/The Clay Face of Tragedy“. Nachdem er mit einem vom Joker hergestellten Gas in Berührung gekommen ist beginnt er sich allmählich in eine grau, lehmartige Kreatur zu verwandeln. Bennett, der kurz zuvor vom Polizeichef Rojas suspendiert worden ist, macht in seinem Wahn den Polizeichef für sein Unglück verantwortlich und beginnt diesem nach dem Leben zu trachten. Ein Anschlag auf das Leben von Rojas wird durch Batman vereitelt. Clayface stirbt scheinbar zum Ende der Folge. In der Folge „Meltdown“ versucht sich Clayface am Joker für seine Verwandlung zu rächen wird aber von Batman und seiner ehemaligen Partnerin Ellen Ying gestoppt. In der Episode „Grundy’s Night“ verkleidet sich Clayface als der monströse Solomon Grundy um die Gothamer Bevölkerung in Angst zu versetzen. In der Folge "Clayfaces" versucht der Joker zu anfang sein Jokergas in einer Hundefutterfabrik dem Futter beizumischen, wird aber vom Clayface daran gehindert und beide werden von Batman und Robin der Polizei überstellt, etwas später versucht "Basil Karlo" sich für den Werbespot der Hundefutterfirma zu bewerben, wird aber abgelehnt. Daraufhin bricht er in das Labor ein, in der versucht wird gegen Clayface ein Gegenmittel zu erfinden, Karlo stiehlt eine Probe von dem Clayfacegift, wird allerdings dabei erwischt und sitzt in der Falle, ihm bleibt nichts anderes übrig als das Serum zu trinken. Das hat zur Folge, das er selbst zu einem Clayface wird, der bei weitem größer und stärker zu sein scheint, als der erste Clayface. Nach einem Einbruch zeigt er Batman und Robin, das er bei weitem mehr drauf hat, als Bennett. Später lockt ihn allerdings Bennett in eine Falle und es kommt zum Kampf zwischen Clayface und Clayface. Als der zweite Clayface immer größer wird und sich mit den Bestandteilen einer zerstörten Brücke zusammen stellt, hält Bennett ihn fest, in dem er sich mit ihm verbindet, und Batman verabreicht beiden das Gegenmittel. Bennett und Karlo landen beiden in Arkam, wo Karlo dann ein Schachspiel gegen den Joker verliert, kurz danach stellt er fest, das er seine Kräfte nicht ganz verloren hat In der Serie Batman Beyond“ trat der Schurke **Inque** auf, der Clayface über weite Strecken nachempfunden war. Clayface trat außerdem in einer Episode der kurzlebigen Birds of Prey-Serie auf. Clayface trat bereits in verschiedenen Batman-Videospielen auf. So war er in “The Adventures of Batman & Robin” für SNES und Sega zu sehen und trat in Batman: Rise of Sin Tzu auf. In beiden Spielen ist er ein Boss-Charakter, der zum Ende eines Levels auftaucht.

39 Claything

Siehe Eintrag „**Clayface VI**“ weiter oben.

40 Clown Prince of Crime

Clown Prince of Crime (zu Deutsch: „Clownprinz des Verbrechens“) ist ein Spitzname des [Jokers](#).

41 Cluemaster

Arthur Brown ist ein profitsüchtiger Kleingauner aus Gotham City, der wegen seiner früheren

Neigung, der Polizei verschlüsselte Hinweise auf die von ihm geplanten Verbrechen zu geben, von der Presse „Cluemaster“ (zu Deutsch etwa „Meister der Hinweise“) getauft wurde. Sein krimineller Modus operandi war also ursprünglich ähnlich jenem des [Riddlers](#), weswegen Brown häufig als dessen schlechte Kopie verspottet wurde. Später hat er auf Ankündigungen seiner Verbrechen verzichtet, den Spitznamen Cluemaster trägt er aber bis heute, da sowohl Mitkriminelle als auch Gesetzeshüter ihn weiterhin so nennen. Nach Verlagsangaben ist der Cluemaster 1,80 m groß und wiegt etwa 77 kg. Seine Haare sind blond, seine Augen blau. Die Figur trat erstmals in Detective Comics # 351 vom Mai 1966 auf. Sie wurde geschaffen von Gardner Fox (Autor) und Carmine Infantino (Zeichner).

Bei seinem ersten Auftreten in Gotham City beabsichtigte Brown, die Identität von Batman und Robin aufzudecken, um sich selbst einen Namen in der Gothamer Unterwelt zu machen. Er inszenierte eine Art Schnitzeljagd quer durch Gotham City, bei der er Batman mit allerlei kryptischen Hinweisen köderte und ihn, nachdem er seine Spur aufgenommen hatte, von seinen Handlangern verfolgen ließ. Batman, der Browns Plan durchschaute, konnte den „Cluemaster“ stellen und der Polizei übergeben. Brown wurde zu einer langjährigen Haftstrafe verurteilt. Während einer kurzen Haftunterbrechung war er Mitglied der Justice League Antarctica. Im Gefängnis gelang es Brown mit Hilfe des Psychiaters Dr. Simpson Flanders, die zwanghafte Neigung, seine Taten durch Rätsel vorab ankündigen zu müssen, abzulegen. Nach seiner Begnadigung nahm der vermeintlich rehabilitierte Brown jedoch wieder eine kriminelle Karriere auf, ohne künftig vorab seine Pläne anzukündigen. Browns Tochter Stephanie (auch bekannt als [Spoiler](#)), über den Rückfall des Vaters in seine kriminellen Neigungen enttäuscht, sabotierte dessen Pläne, indem nun sie verschlüsselte Hinweise an die Behörden verschickte. So brachte sie Batman und die Polizei, die ihn geläutert glaubten, auf seine Spur. Brown wurde auf frischer Tat ertappt und erneut in Haft genommen. Stephanie hatte ihre Mutter davor bewahren wollen, mit dem kriminellen Vater weiter zusammenleben zu müssen.

Nach seiner erneuten Inhaftierung im Blackgate-Gefängnis wurde Brown zum Zentrum einer Sträflingsclique, der außer ihm zu verschiedenen Zeiten unter anderem die Häftlinge Titus Czonka, Lester Buchinsky, Cypher, Nathan Finch, Tom und Tad Trigger, Garfield Lynns, Liam Hawklight, Anatoli Knyzaev, „Steeljacket“, Cassidy, Willis Danko, Phil Parsons und „Actuary“ angehörten. Die Gruppe in ihren verschiedenen Konstellationen unternahm mehrere Ausbruchsversuche. Beim ersten gelangten Brown, Czonka und Buchinsky in die Freiheit, während Cypher von Brown im Streit erschossen wurde. Bei einem zweiten Versuch entkamen Brown und Czonka. Bei einem dritten Versuch gelang lediglich Lynns und Hawklight zu entkommen, während die übrigen Häftlinge - darunter Brown - von Batman an der Flucht gehindert werden konnten. Als Blackgate durch ein schweres Erdbeben in Mitleidenschaft gezogen wurde, gelang es Brown abermals zu entkommen: Er eröffnete eine Untergrund-Verbrecherschule in einem Vorort von Gotham und entzog sich hartnäckig der Verhaftung. Um volle Rehabilitierung zu erlangen, schloss sich Brown schließlich der Suicide Squad an. Bei seinem ersten Einsatz wurde er derart schwer verletzt, dass er für ein Jahr ins Krankenhaus eingeliefert werden musste und schwere körperliche und seelische Narben davon trug. Nach seiner Entlassung aus dem Krankenhaus und seiner völligen Rehabilitierung durch die Regierung wollte Brown zu seiner Familie zurückkehren. Die Hoffnung auf ein glückliches Familienleben zerschlugen sich jedoch, als er den Tod seiner Tochter entdeckte. Diese war, nachdem sie sich Batman angeschlossen hatte, zum neuen Robin aufgerückt und bei einem ihrer Einsätze von dem sadistischen Black Mask gefoltert worden und ums Leben gekommen. Brown nahm den Namen Aaron Black an und gründete die „Campaign for Culpability“, die Batman für den Tod Stephanies verantwortlich machte und öffentlich für die Ächtung des Verbrechensbekämpfers warb.

- Der Cluemaster in anderen Medien:

Cluemaster trat - synchronisiert von Glenn Shadix - in einer Folge der Batman-Zeichentrickserie „The Batman“ auf. Hier war er ein fettleibiger ehemaliger Game-Show-Moderator, der seine ehemaligen Mitarbeiter aus einer wahnhaften Vorstellung heraus verfolgte. Batman konnte ihm Einhalt gebieten und ihn verhaften.

42 Collector

Der Collector (zu Deutsch: „Sammler“) ist ein finanzkräftiger Sammler, der grundsätzlich an allem interessiert ist, was wertvoll ist. Er debütierte in Detective # 249 vom November 1957. Seine besondere Vorliebe gilt Antiquitäten, wie z.B. dem so genannten „Rad der Seuchen“, einer Schautafel mit der Darstellung mittelalterlicher epidemiologischer Vorstellungen. Zu den „Experten“ die er in der Vergangenheit mit der Beschaffung der von ihm ersehnten Pretiosen beauftragt hat, zählten u.a. Catwoman und der Söldner Kai (Hellhound).

43 Colonel Vega

Colonel Vega war ein russischer Krimineller, mit dem es Batman mehrmals zu tun hatte. Er debütierte in Batman: Shadow of the Bat #21 vom November 1993. Batman traf erstmals auf ihn, als er die Welt auf der Suche nach Jack Drake und Sondra Kingsloving, dem Vater von Tim Drake (Robin III) und seiner Ärztin, bereiste. Später kam Vega als Mitglied der Troika (Vega, [Romana](#), [KGBeast](#)) nach Gotham City und versuchte, die Stadt in seine Hände zu bringen und ihre Unterwelt zu übernehmen. Nachdem Vega im Kampf gegen Batman versagt hatte, wurde er von seinem „Kollegen“ KGBeast ermordet. Andeutungen zufolge war Vega homosexuell.

44 Cornelius Stirk

Cornelius Stirk ist ein kannibalistisch veranlagter Serienkiller, der dem Wahn verfallen ist, die Herzen anderer Menschen verspeisen zu müssen, um Unsterblichkeit und Lebenskraft zu erlangen. Er debütierte in Detective Comics #592 vom November 1988 (Autor: Alan Grant, Zeichner: Norm Breyfogle).

Wie [Scarecrow](#) rückt Stirk seinen Opfern mit Furcht hervorrufenden Halluzinogenen zu Leibe. Er ist hochgradig sadistisch veranlagt, so dass er den Schrecken genießt, den er seinen Opfern einjagt. Er glaubt, dass die Todesangst biochemische Prozesse bei den Opfern in Gang setzt, durch die der menschliche Körper Wirkstoffe produziert, die er als „Naturmedizin“ bezeichnet. Aus diesem Grund ängstigt er seine Opfer im wahrsten Sinne des Wortes zu Tode. Nach ihrem Ableben schneidet er seinen Opfern zumeist die Herzmuschel heraus, um sich aus dieser Suppe oder andere Speisen zuzubereiten. Mitunter verspeist er die Herzen auch roh. Er besitzt aufgrund einer Anomalie eines Hirnlappens eine eigentümliche Fähigkeit, die es ihm ermöglicht, sich mit einer hypnotischen Aura zu umgeben. So kann er andere Menschen über seine abstoßende Erscheinung hinwegtäuschen und ihnen glaubhaft machen, er sei [Abraham Lincoln](#), Jesus Christus, Batman oder ein Polizeibeamter.

Stirks Erscheinungsbild ist, passend zu seinen Taten, beängstigend: er ist ca. 1,75 m groß und schwächlich gebaut, hat schiefe Zähne, die außerdem deutlich von einander gesondert sind, einen nahezu kahlen Schädel, ein spitz zulaufendes, vorspringendes Kinn, gläserne Augen und bizarr-entrückte, maskenhafte Gesichtszüge.

Cornelius Stirk wurde mit Sechzehn ins Arkham Asylum, der Psychiatrie von Gotham City, eingewiesen, nachdem er einen Klassenkameraden ermorden wollte. Nachdem er mehrere Jahre therapiert worden war, wurde er als vermeintlich geheilt entlassen. In Freiheit und ohne pflegerische Aufsicht setzte er jedoch bald seine Medikamente (Trizyklide und Chlorpromazine) wieder ab, gab

seinen inneren Tötungsneigungen nach und begann eine brutale Mordserie in den Slums von Gotham. Nach seiner Ergreifung und Wiedereinweisung ins Arkham Asylum durch Batman, sah man Stirk vor allem in Geschichten, die im Asylum angesiedelt sind. Die Flucht von dort gelang ihm dreimal: einmal nach Banes Anschlag auf die Anstalt (Batman #491, 1993). Damals tat er sich kurzzeitig mit dem Joker zusammen und versuchte, Commissioner Gordon zu ermorden. Später entkam er ein zweites Mal aus eigener Kraft (Shadow of the Bat # 46, 1996). Sein Versuch, Marion Grange, die damals amtierende Bürgermeisterin von Gotham, zu töten, schlug jedoch fehl und Stirk landete erneut im Asylum. Nach der Erklärung Gotham Citys zum Niemandsland wurde den Insassen des Asylums der Abzug ins verwüstete Gotham gestattet. Seither ist Stirk nicht mehr gesehen worden.

45 Count Vertigo

Count Werner Vertigo (zu Deutsch „Graf Schwindel“) ist der letzte Sprössling der Herrscherfamilie von Vlatava, einem osteuropäischen Fürstentum. Die Figur wurde in World's Finest Comics #251 vom Juli 1978 ins Batman-Universum eingeführt. Ihre Schöpfer waren Bob Haney, Vince Colletta und George Tuska.

Werner Vertigo ist der Abkömmling einer osteuropäischen Fürstendynastie, die jahrhundertlang über den Ministaat Vlatava herrschte. Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde Vlatava von der Sowjetunion besetzt und annektiert. Vertigos Familie musste ins Exil nach England gehen. Vertigo leidet an einem erblich bedingten Hördefizit, das seinen Gleichgewichtssinn beeinträchtigt. Der junge Vertigo befasste sich dementsprechend ausgiebig mit dem Phänomen des Gleichgewichtes und lernte, wie man dieses manipulieren könnte. Es gelang ihm schließlich, andere Menschen durch pure Willenskraft derart in ihrer sinnlichen Wahrnehmung zu beeinträchtigen, dass sie gänzlich die Orientierung verlieren mussten und handlungsunfähig wurden (Vertigo Effect). Auf ungeklärte Weise erlangte Vertigo außerdem die Fähigkeit, zu fliegen und mit Hilfe von ihm selbst entworfenen Spezialstiefeln Wände hochzulaufen.

Vertigo, der auf Grund der desolaten finanziellen Lage seiner Familie dringend Geld brauchte, ging schließlich nach Amerika, um sein Talent dort gewinnbringend bei kriminellen Machenschaften zu nutzen. Dabei geriet er in Konflikt mit [Green Arrow](#) in Star City, wo er einen Edelstein rauben wollte, der einst dem Staatsschatz von Vlatava angehört hatte. Nach seiner Niederlage wurde er in Belle Reeve inhaftiert.

Vertigo schloss sich im Austausch gegen Haftverschonung der von der amerikanischen Regierung organisierten Söldnergruppe [Suicide Squad](#) an. Zu dieser Zeit wurde entdeckt, dass er an einer bipolaren Störung litt. Nach der erstmaligen Auflösung der Squad geriet er in die Hände Vlatavanischer Rebellen, die hofften, mit seinen Kräften die damals amtierende Vlatavanische Regierung stürzen zu können. Der Umsturzversuch wurde von der neu formierten Suicide Squad verhindert. Dennoch starb der damalige Kanzler von Vlatava, Kaligari. Vertigo geriet bei dieser Auseinandersetzung in die Fänge von Poison Ivy, damals Mitglied der Squad, die ihre männerkontrollierenden Pheromone nutzte, um ihn in ihrer Gewalt zu halten. Armanda Waller, die Leiterin der Squad, befreite Vertigo schließlich aus Ivys Bann, um ihn zur Abwendung eines Terroranschlags der Kobra-Gruppe auf den Felsendom in Jerusalem bewegen zu können. Der Entzug der Drogen, die Ivy und die Rebellen ihm eingeflößt hatten, raubte Vertigo zugleich den Lebenswillen, wodurch seine bipolare Störung eine neue Qualität erreichte. Das Angebot von Abgeordneten des Vlatanischen Parlaments, ihn wieder als Monarchen einzusetzen, lehnte er ab. Danach trug Vertigo sich eine Weile mit ausgeprägter Todessehnsucht herum, ließ aber ein Arrangement mit dem Killer Deadshot, der ihn töten sollte, in letzter Minute scheitern, da er fürchtete, dass ein solcher indirekter Selbstmord für ihn das Fegefeuer bedeuten würde.

Nach der Auflösung der Suicide Squad kehrte Vertigo nach Vlatavia zurück, um doch noch seine Ansprüche auf den Thron des Landes geltend zu machen. Es kam zu einem Bürgerkrieg zwischen Vertigos Anhängern und der republikanischen Regierung. Ein gottgleiches Wesen namens Spectre befand angesichts des Bürgerkriegs, dass die Vlatavier sündig und nicht würdig seien, zu leben, und löschte das ganze Land aus, wobei nur Vertigo und der letzte Präsident von Vlatavia überlebten.

Der verzweifelte Vertigo beschloss – nach einem letzten Kampf gegen Green Arrow – seine persönlichen Vendetten zu beenden und sich positivere Ziele zu setzen. Zuletzt schloss Vertigo sich der von Lex Luthor ins Leben gerufenen Secret Society of Supervillains und der Organisation „Checkmate“ an, in der er erneut mit Armanda Waller zusammenarbeitet. Eine Count Vertigo nachempfundene Figur, kurz Vertigo genannt, trat in der Zeichentrickserie „Batman: The Animated Series“ in der Episode „Off Balance“ auf (US-Synchronstimme: [Michael York](#)). Die Folge handelt von der gemeinsamen Flucht Batmans und Talia al Ghul aus Vertigos Schauerschloss entkommen. Vertigo verliert schließlich beim finalen Showdown auf den Weggängen seiner Burg das Gleichgewicht und stürzt von den Zinnen in einen vorbeifließenden Fluss.

46 Crash and Burn

Crash und Burn ist der Spitzname eines kriminellen Liebespaares, das Gotham City eine Weile unsicher machte. Die Figuren debütierten in Batman #483 von 1992 (Autor: Doug Moench, Zeichner: Jim Aparo). Crash ist ein hartgesottener Bankräuber, Burn war früher eine kleine Bankangestellte, die unter ihrem biedereren und einförmigen Leben litt. Als sie von Crash überfallen wurde, verliebte sie sich in ihn, gab ihren Job als Kassiererin auf und schloss sich ihm an. Gemeinsam begingen sie eine Serie draufgängerische Überfälle, bis sie von Batman und Robin gestellt werden konnten.

47 Crime Doctor

Der **Crime Doctor** ist ein Unterweltarzt, ein plastischer Chirurg, der sich verschiedentlich in den Dienst „höherrangiger“ Batman-Schurken gestellt hat. Mit bürgerlichem Namen heißt er Dr. Bradford Thorne (ursprünglich: Matthew Thorne), seinen ersten Auftritt hatte er in Detective Comics # 77 vom Juli 1943 (Autor: Bill Finger, Zeichner: Bob Kane und George Roussos).

Bei seinem ersten Auftreten verordnete der Crime Doctor hilfsbedürftigen Kriminellen „Rezepte“, in denen ihnen dargelegt wurde, wie sie erfolgreichere Verbrechen begehen können. Damals noch ein „Themen-Schurke“ dessen Verbrechen sich um den Themenkreis „Medizin“ drehten, legte er dabei stets größten Wert auf die Befolgung des [hippokratischen Eides](#). Bei seiner zweiten Begegnung mit Batman und Robin schoss einer von Thornes Handlangern Robin nieder, worauf der Crime Doctor, eingedenk seines Eides, den Jungen notoperierte und ihm so sein Leben rettete. Danach flüchtete er nach Kalifornien, wo er von einem seiner Handlanger niedergeschossen wurde, nachdem er dessen schwer kranke Frau nicht retten konnte.

Nach langer Abwesenheit wurde der Charakter schließlich von Robert Fleischer in Detective Comics # 494 und 495 (September 1980) wiederbelebt. Dort vergiftet ihn der Schmuggler Sterling Silversmith nach gelungener Operation und lässt Thorne als ein geistiges Wrack zurück. Später erholte sich Thorne und arbeitete u.a. für [Two-Face](#), für den er ein Unterweltkrankenhaus betrieb, in dem er einen Mann namens Paul Sloane auf chirurgischen Wege in einen Doppelgänger von Two-Face verwandelte. Später gehörte er lose der Secret Society of Supervillains an. Bei einer Auseinandersetzung mit den Secret Six verlor der Crime Doctor ein Auge, als er von Catman attackiert wurde. Als er versuchte, aus der Society zu desertieren, sollte ihn Prometheus, der Enforcer der Society, töten. Um seine Familie vor Prometheus' Verfolgung zu retten, beging der

Crime Doctor schließlich Selbstmord. Seine Tochter wurde künftig von Shiva Woosan betreut.

Der Crime Doctor trat in der Batman-Zeichentrickserie „Paging the Crime Doctor“ (Episode 51) auf. Dort war er anders als in den Comics kein Krimineller, sondern ein unbescholtener Mediziner, der eine Notoperation an seinem Bruder durchzuführen hatte. Sein Bruder Rupert Thorne, eine Größe der Gothamer Unterwelt, litt nämlich unter dem Verfolgungswahn, andere Mediziner würden ihm im Auftrag seiner Feinde nach dem Leben trachten.

48 Crimesmith

Crimesmith (zu Deutsch etwa „Schmied des Verbrechens“) war ein Schurke, der bislang nur in einem Zweiteiler in Batman # 443 und # 444 von 1990 auftrat. Er wurde kreiert von Marv Wolfman (Autor) und Jim Aparo (Zeichner).

Der Crimesmith schmiedete detaillierte Pläne für Diebstähle, die er gegen eine stattliche Beteiligung an der Beute an andere Gauner weitergab. Seine bis ins kleinste durchdachten Pläne wiesen die Täter an, wie sie Überwachungskameras und andere Sicherheitsvorkehrungen am effektivsten umgehen könnten. Um seine Handlanger im Falle einer Festnahme davor zu bewahren, irgendwelche Informationen über ihn preiszugeben, implantierte er ihnen kleine Zündkapseln, die es ihm ermöglichten, sie über eine Fernsteuerung zu töten. Der Crimesmith wurde schließlich als Dr. Jeffrey Fraser, ein brillanter Wissenschaftler, der in Geschäftsverbindung zu Bruce Wayne stand, identifiziert. Fraser kam ums Leben, als sein Hauptquartier bei der Auseinandersetzung mit Batman in Flammen aufging. Seine Assistentin indessen konnte entkommen und es wurde angedeutet, dass sich auch sie (eventuell im Team mit Fraser) hinter dem Crimesmith verborgen hatte.

49 Cyber-Cat

Eine Frau namens Christina Chiles, die in einer kybernetischen Kampfrüstung, die einer anthropomorphen Katze ähnelte, Catwoman verschiedentlich das Leben schwer machte. Sie debütierte in Catwoman # 42 vom Februar 1997 (Autor: Doug Moench, Zeichner: Jom Balent).

50 Cypher

Cypher, a.k.a. Avery Twombey, war ein manipulativer Gauner, der Menschen durch ein abnormes Suggestionstalent dazu bewegen konnte, alles zu tun, was er wünschte. Cypher debütierte in Detective Comics # 657 vom März 1993 (Autor: Chuck Dixon). Twombey nutzte sein Talent für Betrügereien, wurde aber schließlich von Batman gestellt und inhaftiert. Beim Versuch, mit anderen Häftlingen aus dem Gefängnis von Blackgate zu entkommen, wurde Twombey von Arthur Brown erschossen, als er versuchte, seine Mitausbrecher mit Hilfe seiner Suggestivkräfte davon zu überzeugen, ihm ihre Fluchtutensilien zu überlassen, um so seine eigenen Chancen zu verbessern (Robin # 2, 1993).

51 Czonk

Spitzname des Kriminellen [Titus Czonka](#).

52 Dagger

Dagger (zu Deutsch: „Dolch“) ist der Name zwei verschiedener Batman-Gegenspieler. Alle beide waren relativ erfolglose Batman-Schurken. Der erste Dagger trat erstmalig in Detective Comics # 174 von 1951 auf. Der zweite Dagger debütierte in Batman # 343 („A Dagger so Deadly...“) vom

Januar 1982 und wurde geschaffen von dem Autoren [Gerry Conway](#), dem Zeichner [Gene Colan](#) und dem Inker [Klaus Janson](#).

52.1 Dagger 1 (Ned Brann)

Der ursprüngliche Dagger war ein messerwerfender Krimineller, der sein Antlitz durch eine rote Kapuze verbarg und Raubüberfälle verübte, um das Geld zur Befriedigung seiner Spielsucht zu erhalten. Bei seinen Verbrechen wurde er von einer Bande ebenfalls mit roten Kapuzen (Red Hoods) unkenntlich gemachter Handlanger unterstützt. Schließlich gelang es Batman (und [Robin](#)), die Identität des Daggers mit dem Glücksspieler Ned Brann aufzudecken und diesen dingfest zu machen (Detective Comics 174, 1951).

52.2 Dagger 2 (David Rennington)

Der zweite Dagger war ein athletisch gebauter, lockenköpfiger Mann mit einem Bart. Dagger trug ein lila-farbenes Kostüm, an dem er an den Armen und Beinen verschiedene wurfbereite Dolche zur Selbstverteidigung befestigt hatte. Sein Outfit wurde ergänzt durch orangene Handschuhe und Stiefel, ein Gesichtstuch das seine Nase und seinen Mund verbarg, sowie ein auf der Brust affigiertes großes „D“ für Dagger. Dieser Dagger zählt zur Kategorie der, in Superheldencomics häufig auftretenden, leitmotivisch agierenden Schurken: also solchen Charakteren, die ihr Handeln und ihre Selbstpräsentation einem bestimmten Thema widmen, welches bezeichnender Weise schon durch ihren Namen angedeutet wird (vgl. [sprechender Name](#)).

In diesem Fall ist der „Dagger“, der „Dolch“, Namensgeber und tatbestimmendes Motiv der Figur. Dieser zweite Dagger verübte Schutzgelderpressungen in Gotham City und attackierte jene, die sich weigerten ihn zu bezahlen, mit seinen Dolchen. Als Batman Dagger bei einem solchen Angriff auf ein zahlungsunwilliges Opfer ertappte, gelang es diesem zunächst zu entkommen – bei seiner Flucht ließ er jedoch einen seiner Dolche zurück. Eine sorgfältige labortechnische Untersuchung des Wurfwerkzeuges (einer Spezialanfertigung) ergab schließlich, dass dieses in der Rennington Steel-Fabrik in dem ländlichen Vorort Stokely im Norden von Gotham hergestellt worden sein musste.

Es gelang Batman schließlich zu ermitteln, dass David Rennington, der Besitzer von Rennington Steel, sich hinter der Person des Daggers verbarg: Der traditionsreiche Familienbetrieb war in finanzielle Schwierigkeiten geraten und Rennington hoffte, durch seine Schutzgelderpressungen das nötige Geld für die Sanierung zusammenzubekommen. Der überführte Rennington wurde von Batman überwältigt und der Polizei übergeben (Batman # 343, 1982).

Nach seiner Befreiung aus der Haft durch [Ra's al Ghul](#) tat Dagger sich kurzzeitig mit dem Scharfschützen Floy Lawton (Deadshot) und dem geisteskranken Mortimer Drake zusammen und begann einen Amoklauf in der Downtown von Gotham City. Nachdem Rennington von al Ghuls Tochter Talia überwältigt wurde verbrachte man ihn nach Blackgate, dem Gefängnis von Gotham City, wo er bis heute einsitzt (Batman # 400, 1986).

53 Deacon Blackfire

Deacon Blackfire (zu Deutsch “Diakon Schwarzfeuer”) war ein Sektenführer mit dem Batman in der Miniserie „Batman: The Cult“ von 1988 in Konflikt geriet. Die Figur wurde von Jim Stalin und John Wagner geschaffen. Blackfire war ein charismatischer Sektierer, dem es durch hartnäckige Überzeugungs- und Einschüchterungsarbeit gelang, die obdachlosen, in den Abwasserkanälen der Stadt lebenden Parias der Gothamers Gesellschaft um sich zu scharen und eine Armee aus ihnen zu formen.

Blackfires Armee gewann schließlich durch einem blutigen Partisanenkampf die Kontrolle über die

Downtown von Gotham City, so dass die Stadt zeitweise vom Rest des Landes abgeschieden war. Batman wurde von ihm gefangen genommen und einer Gehirnwäsche unterzogen, so dass er eine Zeit lang Blackfires willenloses Werkzeug wurde. Nachdem er von Robin befreit und Blackfires Bann gebrochen war, gelang es dem Vigilanten schließlich, Blackfires Nimbus der Unbesiegbarkeit vor den Augen seiner Leute zu brechen. Die Anhänger von Blackfires Kult gerieten darauf in hysterische Raserei und lynchten den entzauberten Charismatiker. Danach zerstreuten sie sich und gaben die Kontrolle über die Stadt auf.

54 Deadshot

Deadshot (zu Deutsch sinngemäß „Volltreffer!“) ist der Codename eines Meisterschützen, der bisweilen als Söldner oder Killer, gelegentlich auch als gedungener Held sein Auskommen findet. Deadshot, hinter dessen Maske sich Floyd Lawton, ein Playboy und Hobbyschütze verbirgt, wurde noch von dem Batman-Schöpfer Bob Kane sowie von David VanReed und Lew Schwartz in die Batman-Serie eingeführt.

In seiner Ur-Version als befrackter Revolverheld mit drahtigem Clark-Gable-Schnauzbar, Gesichtsmaske und Zylinder debütierte er in Batman # 59 von 1959. Eine Generalüberholung erfuhr der Charakter 1977 durch das Kreativ-Team Steve Engelheart und Marshal Rogers. In der neuen Version trägt er eine den Kopf völlig verhüllende graue Maske, in der ein Zielsuch-Visor integriert ist. Sein Kostüm besteht aus einem überwiegend roten Kampfanzug mit einer auffälligen Zielscheibe im Brustbereich. In seiner modernen Version hat Deadshot auch die traditionellen Revolver abgelegt und stattdessen Schussvorrichtungen oberhalb seiner Handgelenke, die er durch taktile Kontakte in seinen Handschuhen bedienen kann.

Floyd Lawton war ein gelangweilter Gothamer High-Society-Sprössling, der dem Ennui des feudalen Oberklasse-Lebens durch riskante und abenteuerliche Unternehmungen zu entgehen versuchte. Dabei stieß er sehr bald auf eine abnorme Begabung im Umgang mit Schusswaffen jeder Art. Seine Schießkunst erwies sich als derart vortrefflich, dass Lawton schließlich zu der Auffassung gelangte, er würde „niemals sein Ziel verfehlen“. Nachdem er verschiedene Aktivitäten versucht hatte, trat er als vermeintlicher neuer Verbrechensbekämpfer in Gotham auf. Aus infantiler Eifersucht versuchte er, Batman zu töten, um dessen Platz als Beschützer der Stadt einzunehmen. Nachdem dieses Unterfangen scheiterte, wandte er sich dem Verbrechen zu und war bestrebt, sich zum König der Unterwelt von Gotham aufzuschwingen.

Nach seiner ersten Verhaftung gab er auch diesen Ehrgeiz auf und wurde zum bezahlten Killer und Söldner. Dabei kamen ihm neben seiner meisterhaften Beherrschung von Waffen und seiner allgemeinen körperlichen Fitness vor allem seine fehlende Achtung vor dem Leben und seine rasche Auffassungsgabe entgegen. Nach mehreren unglücklich endenden Auseinandersetzungen mit Batman schloss sich Lawton der geheimen Regierungs-Organisation Suicide Squad an, die Kriminellen gegen Dienstleistung Amnestie gewährte. Eine persönliche Tragödie erlitt Deadshot, als sein kleiner Sohn von einem Pädophilen entführt, vergewaltigt und ermordet wurde (Deadshot # 1-4, 1987). Lawtons auffälligster Charakterzug ist seither sein abnorm ausgeprägter Todeswunsch verbunden mit dem Drang, auf spektakuläre Weise zu sterben. Die Zielscheibe im Brustbereich seines Kostüms gilt als Einladung an seine Gegner, ihm den Garaus zu machen. Einen Zug von charakterlicher Edelheit offenbarte Deadshot, als er Star City, die Stadt in der seine kleine Tochter bei Pflegeeltern aufwuchs, von den Banden befreite, in deren Griff sie lebte. Zuletzt schloss der Einzelgänger Lawton sich einer von Lex Luthor ins Leben gerufenen Gruppe namens „The Secret Six“ an, einer Art Task Force, die Luthors Interessen wahrte. Von den Mitgliedern des Teams steht ihm vor allem Thomas Blake, der Catman, nahe.

Deadshot trat in diversen DC-basierten Zeichentrickserien auf, so in „Justice League“ und „Justice

League Unlimited“. In der Folge „The Enemy Below“ wurde er angeheuert, um Aquaman und dessen Bruder Orm zu ermorden, konnte aber durch die Justice League aufgehalten werden. Zusammen mit Copperhead, Star Sapphire, Volcana und Livewire trat er in „Hereafter“ als schurkischer Randalierer auf. In der Folge „Task Force X“ wurde er in bester „Suicide Squad“-Manier von Rick Flag für ein Himmelsfahrtkommando im Austausch für Haftverschonung rekrutiert. In der Folge „Flash and Substance“ wurde er schließlich aus dem Dienst der Suicide Squad entlassen. Synchronsprecher von Deadshot ist im Original der Schauspieler [Michael Rosenbaum](#).

55 Deathstroke

Siehe Artikel "Deathstroke".

56 Doctor Darrk

Doctor Ebenezer Darrk (Doctor Darrk) war ein Gefolgsmann Ra's al Ghuls, dem von diesem zeitweilig die Führung der Liga der Killer anvertraut wurde. Darrk debütierte in Detective (Autor: Denny O'Neil, Zeichner: Neal Adams). Schließlich entzweiten Darrk und Ra's sich: Darrk versuchte die vollständige Kontrolle über die Liga an sich zu reißen: um ein Druckmittel gegen Ra's in die Hand zu kommen entführte er dessen Tochter Talia aus der Universität Kairo. Als Batman der Liga wegen einiger Morde nachstellte auf diese Entführung aufmerksam wurde, kam es zum Kampf zwischen Batman und Darrk. Letzterer konnte Batman knapp besiegen wurde jedoch von Talia hinterrücks erschossen bevor er diesen töten konnte.

57 Doctor Death

Doctor Death ist einer der ältesten Batman-Gegenspieler. Als verrückter Wissenschaftler debütierte er in Detective Comics # 29 von 1939. Er wurde noch von Bob Kane und Bill Finger, den Batman-Schöpfern, selbst geschaffen. Death war der erste wiederkehrende Schurke innerhalb der Batman-Serie, in der zuvor nur One-Issue-Villains (einmalige Gegner) auftraten. Für gewöhnlich wird er als der erste Superschurke in Batmans Gegnerschaft angesehen, die vor seinem Debüt ausschließlich aus gewöhnlichen Kriminellen bestand.

Bei seinen frühen Auftritten nutzte Death tödliche Gase, um die wohlhabenden Bürger von Gotham um hohe Schutzgelder zu erpressen. In Ausgabe # 30 der Detective Comics vom August 1939 wurde er schließlich von Batman getötet. Die Figur blieb danach für einige Jahrzehnte ungenutzt. Seit den frühen 80er Jahren wird der Charakter gelegentlich wiederbelebt. Ein leidlich erfolgreiches Revival erlebte Death in der Storyline „Batman. War Games“, in der er als Handlanger des Bandenchefs Black Mask zu sehen war. Zuletzt wurde die Figur im Zusammenhang mit einer Vielzahl von verrückten Wissenschaftlern erwähnt, die auf wundersame Weise verschwunden seien (52 # 2, 2006). Kürzlich hatte er einen Auftritt in der Batgirl-Comicserie.

58 Doctor Fang

Doctor Fang (zu Deutsch: „Reißzahn“) war ein Bandenchef, der sich selbst als Vampir stilisierte. Die Figur debütierte in Detective Comics # 536 vom März 1984 (Autor: Doug Moench). Fang versuchte vergeblich eine führende Position in der Unterwelt von Gotham City zu erreichen und verübte mehrere Anschläge auf Batmans Leben. Fang kam schließlich ums Leben, als er bei einem Angriff auf Batman vom Nightslayer erschossen wurde, der das selbe Vorhaben hatte (Detective Comics # 547).

59 Doctor Phosphorus

Doctor Phosphorus ist der Deckname des Physikers Sartorius. Sein Vorname wird von manchen Quellen mit James, von anderen mit Alex bezeichnet. Er ist eines der wenigen wirklichen Metawesen in Batmans Schurkengalerie und trat erstmals in Detective Comics #469 (Mai 1977) auf (Autor: Steve Englehart, Zeichner: Walt Simonson und Al Milgrom). Sartorius, der bei einem Reaktorunglück biophysische Kräfte erlangte die auf Phosphor beruhen, wird von seinem Rachedurst auf alle getrieben, die er für sein Unglück verantwortlich macht: Batman, Rupert Thorne, den „König der Unterwelt“ und schließlich die ganze Stadt Gotham. Neben seiner Feindschaft zu Batman ist Sartorius auch einer der Hauptgegenspieler von Starman.

Doctor Phosphorus ist ein schlanker Mann, dessen Körper infolge seines Unfalles mit einem bernsteinfarbenen bis gelblich-weißen Schimmer überzogen ist. Sein Skelett ist durch das Fleisch hindurch sichtbar. Durch seine bloße Berührung kann er die Haut anderer Menschen versengen und schwere, bei langandauernder Berührung sogar tödliche Verletzungen beibringen. Seine Körperkraft und Ausdauer sind gegenüber denen normaler Menschen gewaltig gesteigert.

59.1 Figurenbiografie

Sartorius war ein Nuklearphysiker, der an der Universität von Gotham City forschte. Durch seine Bekanntschaft mit Stadtrat Reeve wurde er Rupert Thorne, dem mächtigsten Mitglied des Gothamer Stadtrates und heimlichen Beherrscher der Unterwelt von Gotham City, vorgestellt. Thorne überzeugte Sartorius, sich sowohl wissenschaftlich als auch finanziell an der Errichtung eines Kernkraftwerkes in Gotham City zu beteiligen.

Auf den Protest der Bevölkerung hin wurde das Kraftwerk außerhalb der Stadtgrenze auf eine Bohrinselfrei drei Meilen in der Buch von Gotham verlegt. Die Verlegung verschlang jedoch zusätzliche Finanzmittel, so dass die Verantwortlichen, um das Budget einzuhalten, Einsparungen bei der Sicherheit vornahmen. Bei einem Inspektionsbesuch fiel Sartorius einem Reaktorunglück zum Opfer: Der Reaktorkern war infolge der Kosteneinsparungen im Sicherheitssystem nicht mehr richtig isoliert und brach auf.

Sartorius konnte nicht mehr fliehen und musste stattdessen Zuflucht hinter einem Stapel Sandsäcke suchen. Durch die Explosion wurde der Sand radioaktiv verstrahlt und wandelte sich in das im Periodensystem der Elemente nächstgelegene Element: Phosphor. Die fünf Millionen Sandkörner die Sartorius Körper durchfluteten, verwandelten ihn in eine Kreatur aus lebendem Phosphor. Zunächst zwang Stadtrat Bell Batmans Aktivitäten in Gotham zu verbieten (Detective Comics #469). Sartorius, der durch seinen Unfall dem Irrsinn verfallen war, machte in seinem Wahn die Stadt Gotham für sein Unglück verantwortlich und plante fortan, sie aus Rache zu vernichten: Um dieses Ziel zu erreichen, verübte er zunächst einen Anschlag auf ein Rockkonzert. Danach versuchte Sartorius die Trinkwasserversorgung der Stadt mit radioaktiven Substanzen zu vergiften. Die Polizei konnte durch die Unterbindung der Trinkwasserzufuhr der Stadt Schlimmeres verhindern. Sartorius konnte von Batman im Zweikampf auf der Bohrinselfrei besiegt werden: Dabei starb er dem Anschein nach, als er in den Reaktor sprang (Detective Comics #470; Juni 1977). Batman blieb ratlos und mit schweren Brandwunden zurück. Der Zusammenhang der Ereignisse wurde ihm erst klar, als er eine Versammlung von Thorne und seinen Helfern belauschte (Detective Comics #471; August 1977). Die ihm durch Sartorius' Phosphorberührung beigebrachten Verletzungen wurden schließlich von dem Arzt Doktor Hugo Strange geheilt (Detective Comics #471-473; Aug. 1977 - Nov. 1977).

Die Annahme von Sartorius Tod erwies sich bald als voreilig. Als die Schließung des von ihm geschaffenen Atomkraftwerks bevorstand, tauchte er zunächst im [Arkham Asylum](#) auf, wo er Rupert Thorne besuchte, um dann schließlich zur Rache an den Bürgern von Gotham auszuholen, die es „gewagt“ hatten, seine Schöpfung vernichten zu wollen. Der Versuch, die Stadt mit einem Schauer

sauren Regen zu verseuchen, scheiterte an Batmans Eingreifen (Batman #311; Mai 1979). Phosphorus wurde wie Thorne im Arkham Asylum eingewiesen.

Nach einem geglückten Ausbruch lief er kurzzeitig in Gotham City Amok, konnte aber erneut gestoppt werden (Batman #400, Okt. 1986). Hernach wurde er in einer speziell auf ihn zugeschnittenen Zelle im Arkham Asylum verwahrt (Black Orchid [2. Serie] #2, 1989). Nach einer Verlegung in das Gefängnis Belle Reve in Louisiana wurde er durch den Dämonen Neron befreit. Sartorius ging einen Pakt mit dem Unterweltwesen ein, das ihm im Austausch für seine Seele, neue, mächtigere Kräfte verlieh: Seither umglüht Doctor Phosphorus eine orange-rote Flamme, die Sartorius mit derartigem Aplomb zu kontrollieren vermag, dass er nun mehr sogar normale Straßenkleidung (klassischer Gangsteranzug mit Krawatte) tragen kann, ohne diese durch sein Glühen zu beschädigen (Underworld Unleashed #1; von Mark Waid, Howard Porter und Dan Green). Phosphorus behauptete damals nun mehr zwanzig Mal so stark zu sein, wie zuvor. Er kann seither Feuerenergie aus seinen Händen zu verschießen. Mittlerweile ist er eine geschäftliche Verbindung zu dem Geheimdienst DEO unter Mr. Bones eingegangen.

Ein von Sartorius im Auftrag der Schurkin „The Mist“ begangener Anschlag auf das Leben des Original-Starman Ted Knight schlug fehl. Nach seiner Niederlage gegen den jungen Starman wurde er ins „Cray Prison“ in Opal City eingewiesen (Starman #16). Nach einer vorübergehenden Erkrankung an einer Feuerwesen-Seuche (JLA #4, April 1997) täuschte Sartorius einen Rückfall vor und schaffte es, aus dem Gefängnis zu entkommen (Starman #41). Beim Rückkampf mit dem alten Starman Ted Knight wurde schließlich dieser so schwer verwundet (Starman #65 und #67), dass er an den erlittenen Verletzungen starb (Starman #70).

Die Hackerin Barbara Gordon äußerte Zweifel an der Identität des neuen Phosphorus mit James Sartorius: der Geisteszustand des neuen Phosphorus schien ihr weitaus ungetrübter, d.h. klarsichtiger und kalkulierender zu sein, als der von James Sartorius es je war. Die abweichende Selbstbezeichnung von Sartorius als Alex (Detective Comics #471, 1977) und James (Underworld Unleashed: Patterns of Fear #1, 1995) könnten auf eine gespaltene Persönlichkeit hindeuten. Den Pakt mit Neron scheint Sartorius mittlerweile zumindest gelegentlich zu bereuen (Starman #67, 2000).

Die Figur des **Blight** in der Zeichentrickserie „Batman Beyond“ scheint auf Phosphorus zurückzugehen.

60 Doppelgesicht

Der Name des Schurken [Two-Face](#) in früheren deutschen Übersetzungen der amerikanischen Batman-Comics (vor allem in den Übersetzungen der bei den Verlagen Ehapa und Hethke erschienenen Episoden).

61 Double Dare

Double Dare (zu Deutsch etwa „Doppeltes Wagnis“ oder etwas freier „Doppelter Einsatz“) ist der Name der eineiigen Zwillinge Aliko und Margot Maeceau. Die beiden Französisinnen wuchsen im Zirkus auf und sind gelernte Akrobaten. Lange Jahre traten sie in der Truppe „Cique Sensational“ auf, wo sie mit ihrem artistischen Können und ihrem Aussehen das Publikum begeisterten. Ihre artistischen und äquilibristischen Fähigkeiten nutzen sie zu gemeinsamen Einbrüchen. Ursprünglich waren die beiden im Gebiet Paris tätig. Inzwischen agieren sie aber vor allem im Großraum Gotham City-Blüdhaven. Zu ihren Auftraggebern zählten unter anderem Blockbuster und der Pinguin. Die Figuren debütierten in Nightwing # 32 vom Juni 1999 und wurden geschaffen von Chuck Dixon (Autor) und Scott McDaniel (Zeichner).

62 Dr. Double X

Dr. Double X ist ein introvertierter Wissenschaftler, der ein energetisches Duplikat von sich angefertigt hat. Mit wirklichem Namen heißt er Dr. Simon Ecks und nennt sich **Dr. X**. Das Energieduplikat trägt den Namen **Double X**. Double X kann fliegen, sich unberührbar machen und verfügt über elektrische Kräfte, die es ihm ermöglichen Energiestöße abzufeuern. Der Doktor und sein Duplikat sind auf dieselbe Weise gekleidet, wobei der Doktor ein X auf seiner Brust appliziert hat, während sein Duplikat zwei solche Xe trägt. Sein Energieduplikat teilt sein Bewusstsein, kann aber auch autonom handeln. Die Figur trat erstmals 1958 in dem Heft Detective Comics # 261 auf.

Bei seinem ersten Auftritt war Dr. X ein Mann mit positiven Zielen und Beweggründen, während Double X sein böses Zerrbild war, das ihn dominiert und dazu zwingt, Verbrechen zu begehen, an die er sich im Nachhinein nicht erinnern kann. Nachdem Batman und Robin ihn wegen eines solchen Verbrechens verhaften, verbittert Dr. X und hegt Rachebedürfnisse. Bei seinem nächsten Auftritt (Detective Comics 316 [1963]) hat Dr. X sich zu einem bösen Genie weiterentwickelt, das von Batman mit Hilfe eines eigenen Energieduplikats - Double-Batman - besiegt wird. Ein Versuch, Batman und Flash gemeinsam mit dem Rainbow Raider zu besiegen (Brave and the Bold 194 [1982]), misslang.

63 Dragoncat

Dragoncat (zu Deutsch: „Drachekatze“), alias Phil Parson, ist ein notorischer erfolgloser Angehöriger der Unterwelt von Gotham City. Er ist ein leidlich guter Kampfsportler und betrieb eine Karateschule für Jugendliche in Gotham Citys East End. Zu seinen frühen Schülern gehörte Barbara Gordon, das spätere Batgirl. Als Parson begann, seine Schüler auf Diebestour zu schicken, wurde Batmans Assistent Robin auf ihn aufmerksam und legte ihm das Handwerk. Im Blackgate-Gefängnis, wo er seine Strafe verbüßt, gehört Parson dem Kreis um Arthur Brown an, dessen dilettantische Ausbruchversuche meist fehlschlagen. Dragoncat ist vor allem ein Widersacher Robins, bekam es aber auch schon mit Batman selbst zu tun (Batman: Blackgate, 1997).

64 Dynamiteer

Der Dynamiteer ist ein „professioneller Saboteur“, der gegen Bezahlung Sprengstoffanschläge verübt. Er trägt Armee-Kleidung und eine schwarze Skimaske, deren Reißverschluss im Mundbereich den Verlauf der Lippenlinie nachzeichnet. Das Mienenspiel des Dynamiteers wird so auf eine beinahe karrikaturesk zu nennende Weise transportiert: die Reißverschlusszähne treten an die Stelle der richtigen Zähne: wenn er hinter der Maske lächelt sieht der Aussenstehende eine Reihe von „Reißzähnen“ sich ihm entgegenblecken. Die Figur trat erstmals in Batman # 560 von 1998 auf (Autor: Chuck Dixon, Zeichner: ?).

Der Dynamiteer kam erstmals nach dem vernichtenden Erdbeben von 1998 nach Gotham City. Im Auftrag des Rockmusikers Nicholas Scratch zerstörte er Gebäude mit Sprengladungen, um so die Verwüstungen und damit das Chaos in Gotham nach dem Erdbeben weiter zu schüren. Scratch erwirkte dadurch die Entscheidung des US-Senats über den Ausschluss von Gotham aus dem Gebietsverband der USA. Der Dynamiteer konnte von Batmans Helfern Robin und Nightwing gestellt werden und geriet unmittelbar nach seiner Verhaftung in die Gewalt des gescheiterten Polizeiamtsanwärters Lyle Bolton im Blackgate-Gefängnis. Bolton, der von der Idee besessen ist, alle Kriminellen derer er habhaft werden kann, in „richtigen“ Gefängnissen zu verwahren, weil die staatlichen seiner Meinung nach „zu lasch“ sind, pferchte den Dynamiteer und zahlreiche andere (darunter Black Mask und Scarecrow) in die mittelalterlich anmutenden Kellergewölbe der Anstalt. Im Zusammenspiel mit dem Dynamiteer und den anderen Insassen gelang es Nightwing, Boltons

Herrschaft ein Ende zu setzen und Blackgate zu befreien. Der Dynmaiteer musste allerdings auch nach dem Ende von Boltons Regime in der Anstalt verbleiben. Die Flucht scheint ihm bis heute nicht gelungen zu sein.

65 Echo

Echo ist der Name von zwei verschiedenen weiblichen Schurken im Batman-Universum. Zum einen der Name einer russischen Agentin, die einmal im Dienste von [Two-Face](#) stand, zum anderen der Deckname einer der beiden Assistentinnen des [Riddlers](#).

65.1 Echo I

Nina Damfino ist eine sportliche junge Frau, die gelegentlich unter dem Decknamen Echo für den Riddler arbeitet. Sie ist schlank, hoch gewachsen, athletisch, hat kurz geschnittene, schwarze Haare und deutliche, wenn auch nicht übermäßige weibliche Rundungen. Sie trägt zumeist ein Riddler-ähnliches Kostüm, das überwiegend in Grün gehalten ist und diverse Fragezeichen aufweist. Ihre Partnerin ist zumeist Query, mit der sie eine Neigung zu waghalsigen Stunts, zur Gewalt und zum Beenden des jeweils von der anderen begonnen Satzes teilt.

65.2 Echo II

Echo ist eine ehemalige Angehörige der sowjetischen GRU (Glavnoye Razvedyvatelnoye Upravlenie) und wurde von Harvey „Two-Face“ Dent engagiert, als er versuchte, das Niemandsland zu übernehmen. Als einzige Überlebende des „*Turing Project*“-Experiments mit biomechanischen Wetware-Implantaten ist Echo in der Lage, elektronische Datenübertragungen mental zu scannen. Diese Fähigkeit erstreckt sich auch auf die bioelektronischen Funktionen des menschlichen Gehirns, wodurch Echo Gedanken „lesen“ kann. Als Begleiterscheinung leidet sie unter einem unablässigen Summen in ihrem Kopf.

66 Egghead

Egghead (zu Deutsch: „Eierkopf“, freier auch: „vergeistigter Mensch“) ist ein Schurke, der vor allem in der „Live Action“-Serie der 1960er Jahre auftrat, wo er von Horror-Ikone [Vincent Price](#) verkörpert wurde. Die Figur hatte einen blassen glatzköpfigen Schädel und war in den Farben (Ei-)Weiß und (Ei-)Gelb gehalten. Egghead war über alle Maße von sich eingenommen und hielt sich für den größten Verbrecher aller Zeiten. Seine Verbrechen kreisten üblicherweise um das hoch bizarre Thema „Eier“, das auch Anlass zu zahlreichen Wortspielen gab (z.B. „egg-cellent“ anstatt „excellent“). Sein Waffenarsenal umfasste absurde Gerätschaften wie „Lachgas“-Eier oder „Tränengas“-Eier. Letztere wurden von Bruthennen gelegt, denen er eine spezielle Zwiebeldiät verabreichte.

Egghead wurde in der zweiten Staffel der Serie in dem Zweiteiler „An Egg Grows in Gotham“ und „The Yegg Foes in Gotham“ eingeführt. Dort versucht er vergeblich, Gotham City mit Hilfe einiger Indianer in den Besitz derer Stämme zu bringen, um selbst im Gegenzug die Herrschaft über die Unterwelt zu erhalten. In einigen späteren Folgen tauchte er mit neuen aberwitzigen Plänen auf. Dabei wurde er gelegentlich von seiner Geliebten Olga, der Königin der Kosaken, unterstützt.

In die Comicserie hat Egghead nur marginal Eingang gefunden, die Figur wird zu humoristischen Zwecken als gelegentliche Nebenfigur verwendet (z. B. als Insasse des Arkham Asylums in Batman: Shadow of the Bat # 3 und # 4).

67 Electrocutierer

Hinter dem Namen Electrocutierer (sinngemäß: jemand, der andere durch elektrischen Strom tötet; englisch *to electrocute* „auf dem elektrischen Stuhl hinrichten“) haben sich bislang drei verschiedene Männer verborgen. Alle können mit ihrem Körper elektrischen Strom erzeugen oder diesen zumindest aufnehmen und speichern und die ihnen so zur Verfügung stehende elektrische Energie als Werkzeug oder als Waffe einzusetzen.

67.1 Electrocutierer I

Die Identität des ersten Electrocutierer wurde nie aufgedeckt. Er war ein Vigilant, der Kriminellen nachstellte und sie durch seine bloße Berührung mit elektrischen Schlägen tötete. Batman, der diese Art der Selbstjustiz nicht billigen mochte, gebot ihm Einhalt. Dieser erste Electrocutierer wurde schließlich von einem anderen Vigilanten getötet.

67.2 Electrocutierer II

(Beschreibung folgt)

67.3 Electrocutierer III

Ein Mann namens Lester Buchinsky, der dieselben Fähigkeiten besitzt, wie der erste Electrocutierer. Anfangs betätigte auch er sich als Vigilant, wandte sich aber schließlich dem Verbrechen zu und fand sein Auskommen als Söldner. Zu seinen Komplizen zählten unter anderen Arthur Brown (der Cluemaster) und der imbezile Titus Czonka. Seither ist er häufig als Handlanger im Dienst von Mark Desmond, dem Unterweltboss von Gothams Nachbargemeinde Blüdhaven, in Erscheinung getreten.

Der Electrocutierer (III) ist der einzige Straftäter, dem es bislang gelungen ist, Batman zu töten. Diese Leistung war nur von kurzer Dauer, denn nachdem Batmans Herz durch einen elektrischen Schlag zum Stillstand gebracht worden war, konnte es durch einen mit ähnlichen Fähigkeiten ausgestatteten Mann namens Elmo Galvan wieder zum Schlagen gebracht werden.

- Electrocutierer III in anderen Medien:

In der Zeichentrickserie Justice League Unlimited nahm er an einem Gladiatorenkampf teil, bei dem er dem schießwütigen Gauner Bloodsport entgegentrat. In einer anderen Folge ist er als Mitglied der Legion of Doom zu sehen.

68 Elmo Galvan

Elmo Galvan, genannt „Buzz“ (nach dem surrenden Geräusch von elektrischem Strom), ist ein Mörder der seine Hinrichtung auf dem elektrischen Stuhl überlebte und seither querschnittsgelähmt ist, außer wenn er mit elektrischem Strom in Berührung kommt: dann erlangt er für beschränkte Zeit die Kontrolle über seinen Körper zurück. Sein ursprüngliches Tatmotiv war Rache, heute ist er jedoch meist inert und verlässt den Strafvollzug sogar wie nie. Galvan debütierte in Detective Comics # 644 vom Mai 1992 (Autor: Chuck Dixon, Zeichner: Tom Lyle). Er ist ein großer, kräftiger Mann mit einer tonsurischen Glatze, die von einer langen Strähnen am Ansatz umsäumt ist. Er trägt meist eine „Chemiker-Laboranten-Brille“ um die Spannungswogen der elektrischen Energie, die er freisetzt, durchblicken zu können.

Elmo Galvan wurde nach einem bewaffneten Überfall zusammen mit seiner Bande von Batman und Robin gestellt und der Polizei übergeben. Vor Gericht wurde er zum Tode verurteilt. In Anwesenheit

einer Vielzahl von Zeugen, darunter James Gordon, der Chef der Polizei von Gotham City und Batmans enger Verbündeter, überlebte er den elektrischen Stuhl. Da er fortan querschnittsgelähmt war, verbat das Gericht einen erneuten Hinrichtungsversuch aus ethischen Gründen. Wie sich bald darauf herausstellte, ist Galvan jedoch bei weitem nicht so wehrlos, wie er scheint: seit seiner gescheiterten „Hinrichtung“ ist er eine Art lebendige Batterie, die Energie speichert und so für eine beschränkte Zeit die Kontrolle über seine ansosnten abgestorbenen Nerven wiedererlangen kann. Seine energetische Kräfte erlauben ihm, elektrische Stöße aus seinen Händen „abzufeuern“.

Galvan nutzte seine neuentdeckten Kräfte, um Jagd auf alle Zeugen seiner gescheiterten Hinrichtung zu machen. Bis auf James Gordon konnte Galvan alle Opfer zur Strecke bringen, bevor Batman ihm das Handwerk legte.

Nach seiner erneuten Verhaftung brachte man Galvan nach Blackgate, dem Gefängnis von Gotham City. Dort internierte man ihn in der Krankenstation. Aufgrund seiner Lähmung ist er ans Bett gefesselt und muss rund um die Uhr betreut werden. Seine Betreuer sind der „Doc“, der zynische Arzt von Blackgate, und Otis Flannegan, ein Mithäftling, der als Krankenpfleger in der Station arbeitet (Batman: Vengeance of Bane II, 1995). Da Galvan – um ein Wiedererwachen seiner Kräfte zu verhindern – von Elektrizität abgeschirmt werden muss, geltens strenge Sicherheitsvorschriften in seiner Nähe. In Blackgate verblieb Galvan seither ohne Unterbrechungen. Er war unter anderem an [Banes](#) Flucht und einem Häftlingsaufstand (Batman: Blackgate # 1, 1996) beteiligt. Zuletzt sah man ihm während der Befreiung von Blackgate aus der Gewalt von Lyle Bolton durch Nightwing (Nightwing # 37, 1999).

69 Facade

Facade ist der Spitzname von Erik Hanson. Die Figur wurde geschaffen von Paul Dini und debütierte in Detective Comics # 821. Hanson ist zwar außergewöhnlich stark und schnell, zählt aber trotzdem zu den eher harmlosen Gegenspielern Batmans.

Hanson war ein wichtigtuerisches Mitglied des Gothamer „Peregrinator's Club“. Dessen lethargischer Butler Edwards überzeugte Hanson, eine Bande zu formieren und die anderen Clubmitglieder auszurauben, um die Kassen des Clubs wieder zu füllen. Batman spürte das Verstecke der Bande schließlich auf. Hanson, Edwards und ihre Schläger wurden nach und nach gestellt und in Haft genommen.

70 Faceless

Faceless (zu Deutsch „Der Gesichtlose“) ist der Spitzname eines Serienkillers, der die Angewohnheit hatte, seinen Opfern die Gesichtshaut vom Körper abzutrennen und diese für seine „Sammlung“ zu stehlen. Die Figur wurde kreiert von Doug Moench und Kelly Jones (Zeichner) und debütierte in Batman #545 (?) von 1997.

Faceless war ein Gothamer Postbote, der Postsendungen entwendete und sie bei sich zu Hause sammelte. Aufgrund der hohen Verlustrate auf seiner Dienstroute wurde von der Post seine Entlassung angekündigt. Faceless begann daraufhin die Leute längs seiner Postroute, die ihn in seinen Augen immerzu mit Nichtbeachtung und Herablassung behandelt hatten, nach und nach zu ermorden und ihnen ihre Gesichter zu rauben, indem er die Gesichtshaut vom Schädel abtrennte. Sein Antrieb zu dieser bizarren Verhaltensweise war der Wunsch, sich selbst, dem „gesichtslosen“ Niemand, ein Gesicht zu geben. Batman konnte mit Hilfe von Barbara Gordon und Robin den Urheber der Gewalttaten ausfindig machen und stellen. Faceless wurde, trotz Zweifel an seiner Zurechnungsfähigkeit, im Gefängnis von Blackgate inhaftiert. Er wurde letztmalig gesichtet, als er versuchte, das Erdbeben von 1998 zur Flucht zu nutzen (Batman: Blackgate - Isle of Men #1, 1998).

Ob er beim Versuch die Gefängnisinsel zu verlassen ums Leben kam, ist bislang ungeklärt.

71 False Face Society

Siehe Artikel „[Black Mask \(Comicfigur\)](#)“.

72 Feedback

Feedback, a.k.a. Johnny Lynx, ist ein ehemaliger Rockmusiker, der die Mitglieder seiner alten Band ermordete. Die Figur trat erstmals in Batman: Shadow of the Bat #42 von 1995 auf (Autor: Alan Grant). Johnny Lynx war der Bandleader und Songwriter der Band Missing Lynx. Nachdem die Band von einer großen Plattenfirma unter Vertrag genommen wurde, wurde der behinderte Lynx aus der Gruppe ausgestoßen, da er nicht in das Image passte, das man der Band zu geben gedachte. Lynx erlitt bei einem Unfall, für den seine Bandkollegen verantwortlich waren, eine weitere Verschlechterung seiner Gesundheit und wurde in einer südamerikanischen Klinik mit robotischen Körperteilen ausgestattet. Danach nahm er, verbittert darüber, dass man mit seinen Songs, aber ohne ihn als Person, die Band weitergeführt hatte, einen Rachefeldzug gegen die Gruppe auf. Er ermordete die Bandmitglieder Bolt, Dev, Vinny und Mike sowie ihren Roadie Daryl Street. Als Lynx versuchte, Roe Ferrig, den Manager der Band, zu ermorden, wurde er von Batman und Robin verhaftet.

73 Ferak

Ferak ist ein vermutlich von Posion Ivy geschaffenes Hybridwesen (Herkunft nicht völlig geklärt) aus menschlicher und pflanzlicher DNA, das früher im Robinson Park lebte. "Sie" debütierte in Villains Secret Files # 1, 1998 und wurde geschaffen von Greg Rucka (Autor) und Greg Land (Zeichner). Ferak ist phänotypisch eine attraktive junge Frau von amazonenhaftem Körperbau (sportlich-gut proportioniert langhaarig), die Ivy überaus ähnlich sieht. Neben ihrer vollständigen grünen Farbe sind diverse zackenartige Auswüchse an ihrem Körper ihr auffälligstes Merkmal. Ferak ist ein sehr aggressives Wesen, dessen körperliche Verformbarkeit ihr ermöglicht, die Extremitäten als Waffen zu gebrauchen. Auch Dornen und andere pflanzliche Auswüchse kann sie sprießen lassen und sogar abwerfen. Ihre Körperkraft übersteigt die eines Menschen bei weitem, ihre Intelligenz hingegen ist weitaus geringer. Selbst zur verbalen Kommunikation scheint sie nicht fähig zu sein. Bei ihrem ersten Auftritt in Gotham City - während der Niemandszeit - lief Ferak auf der Suche nach einer Unterkunft Amok, konnte aber schließlich von Batman und dem „Bat“ beruhigt werden (Batman: No Man's Land # 0, 1999).

74 Film Freak

Der **Film Freak**, alias Burt Weston, ist ein Geisteskranker ehemaliger Schauspieler, der dem Wahn verfallen ist, die reale Darstellung von Schurkenrollen würde ihm den Durchbruch zu schauspielerischem Ruhm eröffnen. Das Leitthema seiner Verbrechen ist der Film, so dass seine Taten stets in irgendeiner Form mit berühmten Filmklassikern zusammenhängen. Er debütierte in Batman # 395 von April 1986 (Autor: Doug Moench). Der Name Burton Weston ist eine Anspielung auf Adam West und Bur Ward, die Schauspieler die in der Batman-Serie der 60er Jahre Batman und Robin spielten. Sein charakteristisches Merkmal ist ein Paar Ohringe die wie Filmrollen aussehen.

Burton Weston war ein Schauspieler, der vergeblich nach filmischen Ruhm als Kinoschurke strebte. Nachdem seine Bestrebungen wiederholt scheiterten, verfiel er dem Wahnsinn und täuschte seinen

Tod vor, wobei er sich an der Handlung des Films *The Sting* ([Der Clou](#)) orientierte. Jahre später überzog er Gotham mit einer Serie von Verbrechen, die alle der Handlung von Filmen nachmodelliert waren. Als die Journalistin Julia Pennyworth Westons Identität entdeckte, verfolgte er sie, ähnlich wie Norman Bates, der Mörder in den Psycho-Filmen, seinen Opfern nachstellte. Schließlich konnte Weston von Batman und Harvey Bullock vom GCPD, der als leidenschaftlicher Cineast seinen Modus Operandi durchschaute, verhaftet werden. Zu Beginn der Knightfall-Storyline gelang Weston die Flucht aus der Nervenheilanstalt Arkham Asylums, in die man ihn eingewiesen hatte. In der Folge arbeitete Weston, unfreiwillig, mit dem Mad Hatter, einem anderen Ausbrecher aus Arkham, zusammen, der ihn auf Bane, den heimlichen Urheber des Ausbruchs, ansetzte, um dessen Motive zu ergründen und diesen zu ermorden. Film Freaks Anschlag auf Banes Leben missglückte jedoch, als Bane ihn entdeckte, überraschte und mit bloßen Händen erschlug.

Ein zweiter Film Freak tauchte in der "One Year Later"-Storyline auf: dieser ist ein Mann namens Edison, der eine TV-Show moderiert und ist ein Gegner von Catwoman.

75 Firebug

Firebug („Brandstifter“) ist der Deckname dreier Brandstifter: einmal von Josef „Joe“ Rigger (Firebug 1), der erstmals in *Batman # 318* vom Dezember 1979 auftrat, zum zweiten von einem Mann der Riggers Ausrüstung kaufte und seine kriminelle Karriere fortführte (GCPD # 5) und schließlich von einem Unbekannten, der in *Deadshot - Urban Renewal #1* vom Februar 2005 debütierte (Firebug 2).

75.1 Firebug 1

Joe Rigger war ein Vietnamveteran und Sprengstoffexperte, der nach Gotham City zurückkehrte, nachdem seine Familie bei verschiedenen Gebäudeeinstürzen ums Leben gekommen war. In seiner Verzweiflung verfiel er dem Wahn: in ihm reifte der Gedanke, dass man entsprechende Häuser zerstören müsste, um sicherzustellen, dass sie nicht weitere Menschen "töten" würden. Mit den Napalm-Düsen seines Kostüms brannte er verschiedene Gebäude bis auf die Grundmauern nieder. Batman konnte Rigger schließlich im Zweikampf auf dem Dach des Gotham State Buildings besiegen. Dabei explodierte der Napalm-Tank von Riggers Kostüm: Rigger blieb verschwunden und man hielt ihn für tot.

Später trat er erneut auf und arbeitete als Handlanger des Calculators und als bezahlter Brandstifter im Dienst von [Black Mask](#), der Rigger jedoch zugunsten von dessen pyromanischen Konkurrenten Firefly entließ. Nachdem Firebug abermals als tot galt, tauchte er einige Jahre später abermals auf, konnte jedoch von den Beamten des GCPD gestellt werden (GCPD #4). Sein Versuch, Batman in einer ungleichen Partnerschaft mit [Mr. Freeze](#) zu besiegen, schlug ebenfalls fehl: Freeze und Rigger wurden von Batman und Harvey Dent besiegt. Rigger hatte außerdem einen Auftritt in dem NES-Konsolenspiel "Return of the Joker", in dem er als vorletzter Boss-Charakter auftrat.

75.2 Firebug 2

Der zweite Firebug war ein Yuppie aus der Gothamer Vorstadt, der die Ausrüstung von Josef Rigger auf G-Bay ersteigerte. Er verübte mehrere Brandanschläge und Diebstähle. Nachdem die Babysitterin seines Sohnes sein Kostüm entdeckte ermordete er sie. Die Ermittler des GCPD die den Mord untersuchten, konnten ihn schließlich als Schuldigen entlarven und verhaften (GCPD # 5).

75.3 Firebug 3

Der dritte Firebug ist ein Unbekannter der das Firebug-Kostüm übernahm und einmal gegen

Deadshot antrat.

76 Firefly

Firefly (englisch „Leuchtkäfer“) ist der Deckname des ehemaligen Filmtechnikers Garfield Lynns, der als gedungener Brandstifter sein Auskommen findet. Er besitzt ein gleichsam erotisches Verhältnis zu Feuer und zu Flammen und ist mit einem Napalm-versprühenden Flammenwerfer und ausklappbaren Metallschwingen ausgestattet, die es ihm ermöglichen, von der warmen Luft der von ihm entfachten Feuer emporgetragen, zu schweben. Der von ihm getragene, feuerfeste Kampfanzug ist in einem dezenten Branton gehalten. Er trägt er einen den Schädel vollkommen verhüllenden Helm mit zwei antennenartigen Ausläufern, die ihn annähernd käferhaft aussehen lassen. Die Figur trat erstmals in Detective Comics #184 vom Juni 1952 auf, ihre Schöpfer waren der Autor France Herron und der Zeichner Dick Sprang.

Nach dem frühen Tod seiner Eltern wuchs Lynns zusammen mit seiner Schwester Armanda in einem Waisenhaus auf und wurde zur Adoption freigegeben. Wegen diverser Jugendstrafen wollte ihn jedoch niemand adoptieren und er blieb bis zur Volljährigkeit im Waisenhaus. Danach wurde er Pyrotechniker beim Film. Nachdem eine Schauspielerin durch sein Versehen bei einer Explosion am Set eines Films schwer entstellt wurde, musste Lynns seinen Hut nehmen. Er wandte sich daraufhin aus Habgier dem Verbrechen zu, wobei ihm seine technischen Kenntnisse zugute kamen. Mit der Zeit entdeckte er seine leidenschaftlichen Freude am Brandstiften. Seine sich immer weiter steigenden Psychosen bewogen Lynns schließlich dazu, sich als professioneller Brandstifter zu verdingen und gegen Bezahlung Gebäude und Grundstücke abzubrennen, für die die Besitzer beträchtliche Versicherungsprämien einstreichen konnten. Auf Lynns Dienste als Brandstifter haben unter anderem schon Black Mask, Nicholas Scratch und Blockbuster zurückgegriffen. Außerdem zündete er Orte an, die er als Kind mit potentiellen Eltern besucht hatte, z.B. Zoos, Kegelbahnen, Parks usw. Bei einem Brandanschlag wurde Lynns in dem von ihm entfachten Inferno gefangen und durch die dabei erlittenen Verbrennungen schwer entstellt. 90% seiner Haut sind mit Narben überzogen. Seit Lynns den Haley Zirkus niederbrannte, in dem Dick Grayson (Robin) vor seinem Einzug in den Haushalt von Bruce Wayne aufgewachsen war, hegt dieser einen persönlichen Groll gegen den Feuerteufel. Firefly starb schließlich als Opfer der brutalen OMACs (One Man Army Corps), elaborierter Mensch-Maschine-Hybriden, die mit rücksichtslosen Methoden dem Verbrechen in Gotham City und den gesamten Vereinigten Staaten ein Ende zu bereiten versuchten.

- **Auftritte von Firefly in anderen Medien:** Firefly trat in verschiedenen Batman-Zeichentrickserien auf, so als obsessiver Pyrotechniker in „Batman: The Animated Series“ und „JLA Unlimited“ (synchronisiert von Mark Rolston) sowie als Söldner und Brandstifter in „The Batman“ (synchronisiert von Jason Marsden). In der zuletztgenannten Serie trat er in den Folgen „The Big Heat“ (als Saboteur der Geschäftsrivalen von GothCorp durch Brandanschläge ausschalten sollte) und „Fire and Ice“ (als Komplize von Mr. Freeze, mit dem er alsbald aneinandergerät) auf.

77 Fox

Fox war ein Enforcer der [False Face Society](#). Seinem Namen verdankt er der Kinderkarnevalsmaske, die einen Fuchs darstellt, hinter der er sein Gesicht verbirgt. Fox wurde auf Anweisung von [Black Mask](#) erschossen, nachdem es der Bande misslungen war, ihren Einfluss auch auf Gotham Citys Nachbarstadt Blüdhaven auszudehnen

78 Gearhead

Gearhead (zu Deutsch etwa „Zahnradkopf“) ist der Spitzname des Kriminellen Nathan Finch. Finch verlor bei einem Unfall seine Arm- und Beingliedmaßen, die durch metallene Prothesen ersetzt wurden. Der Cyborg-Mensch ist einer der wenigen nicht-menschlichen Kriminellen in Gotham City. Gearhead wurde von Chuck Dixon und Graham Nolan (Zeichner) in Detective Comics # 71? von 1997 in die Batman-Serie eingeführt.

Nathan Finch war Mitarbeiter eines in Gotham City ansässigen Technologiekonzerns, wo er als Ingenieur mit kybernetischer Technologie befasst war. Aus Geldgier und enttäuschem Ehrgeiz entführte der beruflich stagnierende Finch die Tochter des Firmenchefs, Joleen Relazzo, um Lösegeld zu erpressen. Als Batman Finchs Versteck ausfindig gemacht hatte, floh dieser mit seiner Geisel über ein gefrorenes Flussbett. Dabei brach er ein und war orientierungslos unterhalb der Eisdecke gefangen. Batman war damit beschäftigt war, Finchs Opfer zu bergen, und vermochte den Entführer nicht zu retten. In der Annahme, er könnte den Unfall nicht überlebt haben, erklärte man Finch für tot. Zwei Obdachlosen bargen ihn jedoch und übergaben ihn einem namenlosen Unterweltarzt, der fragwürdige Experimente an ihm durchführte und seine Arm- und Beingliedmaßen amputierte, um sie durch robotische, kybernetische Prothesen zu ersetzen. Nachdem Finch Jahre brauchte, um mit seiner neuen Situation klarzukommen und sich mit Prothesen fortzubewegen, nahm er unter dem Decknamen Gearhead seine kriminelle Karriere wieder auf.

Gearhead beging zwei erfolglose Racheakte an Batman und Joleen Relazzo. Danach sah man ihn als gedungenen Terroristen des kriminellen Rockmusikers [Nicholas Scratch](#). Nachdem er bei einer Explosion mehrere seiner robotischen Gliedmaßen verlor und nur mehr aus einem metallenen Torso bestand, für den er keine Ersatzteile beschaffen konnte, ging Finch während der Niemandland-Zeit eine Partnerschaft mit dem Schläger [Tommy Mangels Manchester](#) ein. Auf Manchasters Rücken geschnallt fungierte als dessen Ratgeber.

- **Gearhead in anderen Medien:** Gearhead tritt in der Zeichentrickserie „The Batman“ auf. Hier debütiert er in „RPM“, der fünften Folge der dritten Staffel. Im Original leiht ihm der Synchronsprecher Will Friedle seine Stimme. In dieser Version ist Gearhead ein geldgieriger Rennfahrer, der seine Kenntnisse der Nanotechnologie ausnutzt, um seinen Wagen mit überlegener Ausstattung zu versehen und ihn so zum „perfekten Fluchtfahrzeug“ zu machen. So gelingt es ihm, die Einnahmen eines Wohltätigkeits-Autorennens zu stehlen und seinen Verfolger Batman zu überlisten, indem er das Batmobil außer Gefecht setzt. Bei seiner zweiten Auseinandersetzung mit Gearhead wird Batman auf dessen Cyborg-Identität aufmerksam und blockierte Gearheads kybernetische Kommunikation, um den Gauner auszuschalten und festzunehmen.

79 General

Der General ist der Spitzname von Ulysses Hadrian Armstrong; er ist ein kindliches Genie mit einer monströsen militärischen Begabung. Armstrong, ein etwa 12jähriger Junge, wurde in Detective Comics #654 vom Dezember 1992 in die Batman-Serie eingeführt. Der junge Armstrong verkleidete sich und seine Handlanger, die sich ihm wegen seines herausragenden Intellekts andienten, in Verkleidungen, die historischen Uniformen verschiedener Zeiten nachempfunden sind. Der General hat u.a. schon mit dem [Toyman](#), den „Bandidos“ und mit einem Irren, der sich für Julius Caesar hält, zusammengearbeitet und ist mittlerweile mehr ein Gegenspieler Robins als Batmans.

80 Gentleman Ghost

Der Gentleman-Ghost (englisch, sinngemäß: Kavaliersgespenst) ist ein ambivalenter Charakter, der vor allem in den 60er und 70er Jahren ein beliebter Gegenspieler Batmans war. Sein wirklicher Name ist **Jim Craddock**. Er trat erstmals (unter dem kurzen Namen „Ghost“) in der Hawkman-Geschichte in dem Comic-Heft Flash 88 vom Oktober 1947 auf.

- **Figurenbiografie:**

In seiner Debütausgabe, wie auch bei seinen übrigen Auftritten während des Golden Age (d.h. den 40er Jahren, als Comics in den USA über alle Maßen populär und verkaufsträchtig waren) in Flash 90, 92 und 103, wurde ihm weder ein Name gegeben noch eine Geschichte zu seiner Herkunft gewidmet. In diesen frühen Geschichten war es nie völlig sicher, ob der Gentleman-Ghost tatsächlich ein Gespenst oder nur ein mit elaborierter Technologie arbeitender Gauner war. Eine überarbeitete Version des Charakters wurde im Juni/ Juli 1969 in *The Atom and Hawkman* 43 eingeführt. In diesem und dem nachfolgenden Heft der Serie, kam es zu einer Auseinandersetzung des Schurken mit dem außerirdischen Polizisten Katar Hol, der mit Falkenschwingen ausgestattet ist, die es ihm ermöglichen zu fliegen. In diesem Heft erhält der Gentleman-Ghost den Namen Jim Craddock. Hier wird enthüllt, dass er im Leben ein englischer Adeliger des 19. Jahrhunderts war, der schließlich in die Vereinigten Staaten reiste und dort im Kampf mit einigen Revolverhelden unterlag, die ihn gefangen nahmen und an den Galgen brachten: bei seiner Hinrichtung schwor er, dass er dereinst auf die Erde zurückkehren werde, um sich zu rächen. Tatsächlich schlug Craddock, als kultiviertes Phantom, dem Tod ein Schnippchen. Craddocks Seele musste aber, als Preis für seine Wiederkehr, so lange auf der Erde wandeln, bis seine Mörder ihrerseits ins Totenreich eingekehrt seien. Da seine Mörder Nighthawk und Cinnamon jedoch die Reinkarnationen ägyptischer Prinzen namens Khufu und Chay-Ara waren, deren Seelen durch einen Fluch für immer auf der Erde gefangen sind (sie werden nach jedem ihrer Tode in neuer Gestalt wiedergeboren statt ewige Ruhe zu finden), scheint es wohl auch für ihn kein Entkommen ins Jenseits zu geben. Die derzeitige Reinkarnation seiner Mörder sind Hawkman und Hawkgirl.

In die Batman-Serie wurde er 1979 in der Ausgabe #310 eingeführt. Dort entführt und hypnotisiert er Batmans Freund Alfred Pennyworth. Zu weiteren Begegnungen mit Batman kam es in Batman #319 (1980) und Detective Comics #326 (1983). Bei seinen späteren Auftritten (Hawkman #6 [1987] und Spectre #11 [1988]) wurde der Gentleman-Ghost sogar in einen halben Helden transformiert, der allenfalls gaunerhafte Züge aufweist, aber kein Schurke mehr ist. Als Schurke trat er letztmalig in Flash #19 von 1989 auf. Weitere Gegner Craddocks waren bisher Max Mercury und das Star-Spangled Kid (Courtney Whitmore).

- **Auftritte in anderen Medien:**

In der Zeichentrickserie „*All new Super Friends Hour*“ hatte er einen Auftritt in der Episode „*Ghost*“, in der er UN-Abgeordnete und Helden zeitweilig in Gespenster verwandelt. In „*Justice League Unlimited*“ trat er als Mitglied von Gorilla Grodds *Legion of Doom* auf. Hier wurde er Robin Atkin Downes synchronisiert.

81 Getaway Genius

Getaway Genius (Getaway Mastermind) ist der Spitzname eines Diebes namens Rory Reynolds, der sich nach jedem Coup durch raffinierte, bis ins letzte Detail durchdachte Fluchtpläne vom Tatort absetzt. Er verlegte sich auf diese Strategie, nachdem er erkannte, dass Batman und Robin im Zweikampf immer gewannen und dass es daher geboten sei, eine direkte Auseinandersetzung um jeden Preis zu vermeiden: Entscheidend sei es viel mehr, so sein Kalkül, das eigene sichere Entkommen zu gewährleisten. Kennzeichnend war der "Seventies"-Look des Genius: Er war ein

normalgroßer Mann mit buschigen Augenbrauen, Kotletten und Schnauzbart und einer großen Brille mit getönten Gläsern.

Über Rory Reynolds Vorleben ist so gut wie nichts bekannt. Sein offizieller Lebenslauf beginnt mit seinem ersten Auftauchen in Gotham City. Bei seinen ersten Coups gelang es Reynolds stets, sich der Verhaftung zu entziehen. Batman und Robin täuschten Reynolds Helfershelfern daraufhin vor, sie seien ihnen unterlegen und verleiteten sie dazu, den Aufenthaltsort ihres Chefs preiszugeben (Batman # 170, Gardner Fox, Sheldon Moldoff und Joe Giella). Reynolds wurde in seinem Versteck überrascht und verhaftet.

Reynolds Haft war jedoch nur von kurzer Dauer: der Big Game Hunter entführte ihn aus dem Gefängnis, um ihm Tipps zu entlocken, wie man Batman gefangennehmen könnte. Reynolds hielt dieses Unterfangen zwar für unmöglich, war aber dennoch genötigt, zu kooperieren. Nach Hunters Niederlage begab sich Reynolds gerne zurück in behördlichen Gewahrsam (Batman # 174). Reynolds revanchierte sich später bei Batman für seine Rettung, indem er den Plan eines anderen Kriminellen zur Gefangennahme und Hinrichtung Batmans verteilte (Batman # 201, 1968).

Reynolds bislang letzte kriminelle Unternehmung, eine bahnbrechende Überfallserie, war ebenfalls nicht von Erfolg gekrönt: zwar gelang es ihm Batman zu überlisten, indem er nach geglücktem Überfall in einem Helikopter und nicht wie Batman erwartet hatte in einem Kraftfahrzeug die Flucht antrat. Das Eingreifen des monströsen [Man-Bat](#) zwang ihn jedoch zu einer Notlandung und damit in Batmans Hände - und so erneut in Polizeigewahrsam (Batman #254, 1973).

82 Ghost Dragons

Die Ghost Dragons ("Geisterdrachen") ist eine von Sir Edmund Dorrance (King Snake) ursprünglich in Hong Kong ins Leben gerufene Straßenbande krimineller Jugendlicher, die ihre Aktivitäten später nach Gotham City verlagerte, wo sie in der dortigen China Town aktiv ist. Erster Auftritt: erste Robin-Miniserie # 1 (1991; Autor: Chuck Dixon, Zeichner: Tom Lyle). Die Dragons, die sich mehr oder minder erfolgreich der asiatischen Kampfsportarten bedienen, verdienen ihr Geld mit Schmuggel von Drogen und Waffen, sowie mit "üblichen" Straßekriminalitätsaktivitäten, wie Raubüberfälle, Einbrüche und Schutzgelderpressungen. Neben modernen Schuss- und Stichwaffen greifen sie auf typisch asiatische Gegenstände wie Ninjaschwerter, Sais und Nunchakos zurück. Nach dem Ausscheiden von Dorrance aus der Position des Bandenführers, übernahm seine formalige Assistentin Lynx die Bande (Batman # 469). Seit ihrem Ableben ("One Year Later"-Storyline) sind die Dragons führerlos und dementsprechend in die Bedeutungslosigkeit hinabgesunken.

83 Gillian B. Loeb

Gillian B. Loeb war der korrupte Polizeichef von Gotham City zu Beginn von Batmans Karriere als Verbrechensbekämpfer. Loeb wurde in Batman # 404 von 1986 in die Serie eingeführt. Sein Schöpfer waren [Frank Miller](#) und David Mazzuchelli. Loeb war ein älterer Herr mit schwindendem Haar. Seine Vorliebe für Kitsch spiegelte sich äußerlich in seinem mit abgeschmackten Memorabilia vollgestopften Büro wider.

Loeb stand Batman anfangs wohlwollend gegenüber, da er dachte, dieser würde nur Kleinkriminelle bekämpfen, ohne die Machenschaften jener Bandenchefs zu beeinträchtigen, von denen Loeb sich aushalten ließ. Nach einem Angriff des maskierten Vigilanten auf Loeb's Residenz beauftragte Loeb den jungen Captain Gordon mit Batmans Ergreifung. Gordon wurde allerdings auch auf Loeb's kriminelle Verstrickungen aufmerksam und begann, Beweise gegen ihn zu sammeln. Nachdem Loeb's Komplize Flass überführt worden war und der Staatsanwaltschaft im Tausch gegen

Strafminderung belastendes Material gegen Loeb lieferte, musste letzter von seinem Posten zurücktreten. Loeb wurde später von dem Killer Hagman ermordet.

In „Batman Begins“ von 2005 tritt Loeb als Polizeichef von Gotham auf. In dieser Version ist Loeb ein Afroamerikaner und wird von [Colin McFarlane](#) dargestellt. Anzeichen für Korruption seitens Loeb gibt es hier nicht.

84 Giz

Der Partner von Mouse. Siehe [Mouse und Giz](#).

85 Great White

Great White ist der Spitzname des korrupten Investoren Warren White der wegen seines Erscheinungsbildes auch als “The Great White Shark” (zu Deutsch “großer Weißer Hai“) bezeichnet wird. Um nicht ins Gefängnis zu müssen simulierte White Unzurechnungsfähigkeit und wurde ins Arkham Asylum eingewiesen. Während seines Aufenthaltes in Arkham wurde er von seiner Mitinsassin Jane Doe in einer Kühleinheit eingesperrt als diese versuchte ihn zu beseitigen, um seine Identität übernehmen zu können. Seine Verletzungen, darunter zahllose Frostbeulen ließen ihn als deformierten Krüppel zurück. Seine Haut ist weißgefärbt, seine Nase musste amputiert werden, wie auch seine Lippen und mehrere seiner Finger. Seither gleicht er äußerlich mehr denn je einem Hai. Dieses Schockerlebnis machte aus dem Simulanten White tatsächlich einen zumindest teilweise geisteskranken Mann. Heute nutzt er seinen Geschäftsverbindungen um als Kontakt und als Hehler vieler seiner Mitinsassen zur Außenwelt zu fungieren.

86 Green Ghosts

Die Green ghosts sind zombieähnliche Pflanzenwesen, die Poison Ivy als Leibwächter und Handlanger dienen.

87 Gunbunny

Gunbunny (zu Deutsch etwa „Knarren-Häschen“ - in Anspielung auf Playboy-Bunnies) war der frühere Einsatzname der Söldnerin [Pistolera](#) im Team mit dem Attentäter [Gunhawk](#).

88 Gunhawk

Gunhawk ist ein Söldner der in Detective # 674 von 1994 debütierte (Autor: Chuck Dixon, Zeichner: Graham Nolan). Hinter Gunhawk verbirgt sich der ehemalige Elitesoldat Gunnery Sergeant Liam Hawkleight. Charakteristisch für ihn ist seine militärische Kleidung (mit Zielscheibe im Brustfeld) und sein elaborierter Augenvisor (Zielhilfe). Während seiner Zeit in der Army nahm er unter anderem am 2. Golfkrieg teil und traf Slade Wilson (Deathstroke) mit dem ihn seither eine tiefwurzelnde professionelle Rivalität und persönliche Feindschaft verbindet. Hawkleight begann nach seinem Ausstieg aus der US-Army als Söldner und vor allem als Attentäter zu arbeiten. Dabei griff er besonders auf seine Fähigkeiten als Scharfschütze zurück, dies es ihm ermöglichten, seine Opfer aus großen Entfernungen von bis zu 5 Meilen zu „erledigen“.

Nachdem er zeitweise mit einer Frau namens Bunny (Gunbunny) – die auch seine Geliebte war – zusammengearbeitet hatte (Detective # 674), überwarf er sich mit dieser und arbeitet seither alleine (Detective # 708). Zum ersten Mal unterlag Gunhawk als einer seiner Aufträge ihn nach Gotham City führte, wo er von Azrael, der damals stellvertretend als Batman agierte, besiegt und verhaftet

wurde (Detective 675). Er wurde im Blackgate-Gefängnis untergebracht, wo er wegen seiner Aggressivität in Einzelhaft gehalten und seinen Mithäftling Joe Rabbit ermordete. Bei einem Häftlingsaufstand gelang es ihm schließlich aus Blackgate zu fliehen (Batman: Blackgate # 1, 1997). Als er kurz darauf erneut nach Gotham kam, um sich an einer Serie von Auftragsmorden zu beteiligen, stieß er zunächst mit seinem Erzfeind Slade Wilson zusammen, der ihn beinahe tötete und wurde schließlich von Batman, der hierzu ausnahmsweise zu einer Schusswaffe griff, entwaffnet und verhaftet (Detective # 710). Zuletzt sah man ihn sich als Attentäter in Manhattan verdingen.

89 Harlekin des Hasses

Ein Spitzname (im englischen Original „Harlequin of Hatred“) des [Jokers](#).

90 Harley Quinn

Seihe Artikel „[Harley Quinn](#)“.

91 Harpy

Harpy (Deutsch „Harpie“) war eine Komplizin des geisteskranken Bandenchefs Max Zlodsky (Maxie Zeus), die in Batman # 481 debütierte (Autor: Doug Moench, Zeichner: Jim Aparo).

Harpy war eine Anwältin namens Iris, die mit der Vertretung des Bandenchefs Max Zlodsky, der sich in seinem Wahn für dne Göttervater [Zeus](#) hielt, betraut wurde. Sie verliebte sich in Zlodsky und fiel allmählich selbst dem Wahnsinn anheim. Um seine Inhaftierung zu rächen, begann sie mit der Ermordung der Mitglieder von Zlodskys ehemaligen Bande, die sie des Verrats bezichtigte und daher für die Ergreifung Zlodskys verantwortlich machte. Zu diesem Zwecke kleidete sie sich in ein orangenes Wams, maskierte ihr Gesicht und stattete sich mit scharfkralligen Handschuhen aus. Außerdem nannte sie sich in ihrer Funktion als Rächerin des „Zeus“ Harpy in Ahnlehnung an die Harpien, in der griechischen Mythologie, dem Zeus dienstbare Rachewesen die Jagd auf die Frevler machten, um diese für ihre Verfehlungen zu strafen (so etwa auf [Phineus](#) in der Argonautensage). Sie verfolgte also das „Programm“ jene zu bestrafen, die sich an Zeus, das heißt, Zlodsky, versündigt hatten. Die von Harpy begangene Mordserie rief Batman auf den Plan, der sie besiegte und wegen Unzurechnungsfähigkeit im Arkham Asylum einweisen ließ (Batman # 482, 1992).

92 Harvest

Harvest ("Ernte") ist ein monströses Pflanzenwesen, das aus der Verbindung der Seelen von Toten entstand, die Poison Ivy an eine Riesepflanze verfütterte. Dieses Wesen trachtete danach sich an Ivy zu rächen wurde aber von Batman daran gehindert (Detective # 823).

93 Headbanger

Headbanger (zu Deutsch etwa „jemand der seinen Kopf gegen etwas aufschlagen lässt“, vgl. [Headbängen](#)) ist eine frühere Identität des Kriminellen [Titus Czonka](#).

94 Headhunter

Der Headhunter (zu Deutsch: „Kopfjäger“ oder „Kopfgeldjäger“) ist ein bezahlter Killer, den die Gothamer Unterwelt einmal auf Commissioner Gordon, den Polizeichef von Gotham City und

Batmans langjähriger Verbündeter, ansetzte. Die Figur debütierte in Batman # 487 von 1993 (Autor: Doug Moench, Zeichner: Jim Aparo). Das „professionelle“ Markenzeichen des Headhunters ist, dass er jedem seiner Opfer zwei Schüsse in den Kopf abfeuert. Er ist ein hagerer, relativ groß gewachsener Mann mit einem Irokesenschnitt. Auffällige Merkmale sind Headhunters abstoßende Gesichtspartie (ihm fehlen ein Großteil der Zähne der sichtbaren Zahnreihen) und seine weißen Haare (trotz relativer Jugend). Seine Kleidung ist eher unauffällig zweckmäßig, entspricht aber teilweise dem Klischee des Besuchers einer „Trucker- und Motoradfahrer“-Spelunke. Headhunter ist ein ausgezeichneter Schütze und ein leidlich guter, sehr agiler, schneller und athletischer Zweikämpfer, dessen bester Angriff ein hoher Tritt mit dem ausgestreckten rechten Bein ist. Headhunters Anschlag auf das Leben von Commissioner Gordon konnte durch das Eingreifen von Batman und Gordons Frau, Sergeant Sarah Essen Gordon, vereitelt werden, die ihn gemeinsam überwältigten als er seinen Auftrag gerade ausführen wollte. Über den Verbleib des Headhunters nach seiner Verhaftung ist ebensowenig etwas bekannt, wie über seine wahre Identität.

95 Hellhound

Hellhound (zu Deutsch „Höllenhund“) ist der Name von zwei verschiedenen Schurken. Der erste „Höllenhund“ wurde in Catwoman Annual # 2 von 1995 ins Batman-Universum eingeführt. Hinter seiner Maske verbarg sich ein asiatisch stämmiger Mann namens Kai. Ein zweiter Höllenhund wurde nach dem Tod Kais innerhalb des „Batman: War Games“-Events in die Serie eingeführt. Dieser zweite Hellhound heißt mit zivilem Namen Jack Chifford und trat erstmals in der „Villains United“-Miniserie auf.

95.1 Hellhound 1 (Kai)

Der erste Hellhound war ein Mann namens Kai. Dieser war in der China Town von Gotham City aufgewachsen, wo er bereits in jungen Jahren Einbrüche und Diebstähle beging, aber auch Schüler des „armlosen Meisters“ war. Dieser arm-amputierte Lehrer unterrichtete ihn und auch Selina Kyle, die spätere Catwoman, in [Martial Arts](#). Bei einem Schaukampf im Dojo wurde Kai von Kyle vor den Augen des Meisters besiegt. Aus dieser Blamage entwuchs lebenslange Feindschaft der beiden. Eine spätere Auseinandersetzung mit Catwoman, bei der Kai tiefe Krallen-Narben im Gesicht davontrug, verschärfte seinen Hass noch weiter.

Nachdem Kyle die Identität der Catwoman annahm, wählte Kai das der Katze antagonistische Tier, den Hund, als sein Motiv und nannte sich fortan Hellhound. Kai nutzte seine Fähigkeiten in den folgenden Jahren, um eine Karriere als Söldner einzuschlagen.

Trotz ihrer ausgeprägten gegenseitigen Abneigung taten sich Kyle und Kai später zusammen, um im Auftrag des reichen Sammlers „Collector“ ein archäologisches Relikt, das als „Rad der Seuchen“ bekannt ist, ausfindig zu machen. Dabei gerieten sie in Konflikt mit den Terrorist [Ra's al Ghul](#) und [Bane](#). Letzter überwand Catwoman und Hellhound mühelos und nahm sie gefangen. Mit vereinten Kräften konnten die beiden Rivalen schließlich aus ihrem Gefängnis entkommen. Ein anschließender Kampf der beiden endete mit einer erneuten Niederlage Kais gegen Catwoman. Seinen Wunsch, ihn zu töten und ihm so zu ersparen, mit der Schmach der Niederlage leben zu müssen, erfüllte sie allerdings nicht (Catwoman # 33-36, 1995).

Kai wurde später von dem Drogenkönig Jackie Pamerjanian aus Rheelasien als Beschützer seiner Hanffelder angestellt. Nachdem er diesen Auftrag nicht zur Zufriedenheit seines Auftraggebers hatte ausführen können (Pamerjanians Hanffelder wurden von der amerikanischen Regierung zerstört), kehrte er nach Gotham zurück. Dort wurde er zum Leibwächter des Bandenchefs Lew Moxon und kam gemeinsam mit diesem bei einem Treffen der führenden Größen der Gothamier Unterwelt, das zu einer blutigen Kampf eskalierte, ums Leben. Moxon wurde von dem Kriminellen Zeiss ermordet,

wem der Tod von Hellhound zuzuschreiben ist, ist bislang unklar.

95.2 Hellhound 2 (Jack Chifford)

Nach dem Tod Kais nahm der Calculator dessen Habe an sich und verkaufte das Kostüm des „Höllenhundes“ an einen Mann namens Jack Chifford, der seither als Hellhound agiert.

- Auftritte in anderen Medien: Hellhound trat in einer Episode von Justice League Unlimited auf.

96 Hugo Strange

Professor Hugo Strange ist einer der ältesten Gegenspieler des Fledermaus-Mannes. Der Mann mit dem sprechenden Namen (Hugo ist ein in den Vereinigten Staaten als typisch „deutsch“ geltender Vorname, strange bedeutet so viel wie „merkwürdig, eigenartig“) ist ein „Mad Scientist“ vom klassischen Zuschnitt. Er trat erstmals in Detective Comics # 37 vom Februar 1940 (Autor: Bob Kane, Zeichner: Bill Finger) auf und zählt nach Dr. Death als der erste wiederkehrende Batman-Schurke. In seiner modernen Inkarnation geht Strange zurück auf das Kreativ-Team Steve Engelheart und Marshall Rogers.

Hugo Strange ist eine für die Zeit seiner Erfindung typische Figur. Er verkörperte in seiner Ur-Version in geradezu programmatischer Weise den Typus des mitteleuropäischen, speziell deutsch-österreichischstämmigen Wissenschaftlers, der sich moralisch fragwürdigen Aktivitäten verschrieben hat. Dieser Figurentyp erfreute sich in den späten 30er und frühen 40er Jahren, also zur Zeit der Geburt der ersten Superhelden-Comics, in den Vereinigten Staaten großer Beliebtheit. Anregung zu seiner Erschaffung boten zwei Zeiteindrücke, von denen man sich leiten ließ. Zum einen die numinos-undeutlichen Meldungen über obskur-wundersame bis unethisch-grausame Taten von Wissenschaftlern im Auftrag des deutschen NS-Regimes, wie sie in pseudowissenschaftlichen Einrichtungen, wie dem Institut für Rasseforschung oder den KZs durchgeführt wurden; daneben stellte dieser Typ von Schurken aber auch die Reaktion des prüden Bürgertums auf die antiprüden, „schamgefühlverletzenden“ Theorien [Sigmund Freuds](#) und seines Kreises.

Dementsprechend häufig anzutreffen war also die Figur des brillanten Wissenschaftlers als eines hochgebildeten Gelehrten mit außerordentlichen Gaben und ungewöhnlicher Schaffenskraft, der in seinem Handeln jedoch frei ist von jeder Art ethischer Hemmungen oder von Skrupeln. Kennzeichnend ist auch die kulturbürgerliche Attitüde, die Manierlichkeit des Auftretens und Verhaltens bei gleichzeitiger Hingebung zu exzentrischen Liebhabereien. Eine andere bekannte Figur dieses Figurentyps wäre etwa der „Dr. Zweistein“ in dem Filmklassiker [Arsen und Spitzenhäubchen](#). Strange wurde in den späten 70er Jahren nach jahrzehntelanger Nicht-Verwendung neu belebt. Dabei verliehen die verantwortlichen Kreativen der Figur neue dimensionale Tiefe.

In seiner Ur-Version war Strange ein klischeehafter böser Wissenschaftler, der Obdachlose in sein schauerkabinetthaft aussehendes Labor lockte, um dort entsetzliche Experimente an ihnen durchzuführen. Seine Opfer wurden dabei zumeist in hünenhafte Zombies verwandelt. Am Ende seiner zweiten Auseinandersetzung mit Batman stürzte er schließlich von einer Klippe (Detective # 46) – scheinbar in den Tod. 1977 wurde Strange schließlich innerhalb der "Strange Apparations"-Storyline wiederbelebt. Wie in dieser Geschichte enthüllt wurde, hatte er seinen Sturz überlebt und war einige Jahre nach Europa gegangen, um seine Feinde in der Annahme zu bestätigen, er wäre tot. Nach seiner Rückkehr eröffnete er eine Privatklinik in der er seine wohlhabenden Patienten nach ihrer Ankunft als Gefangen hielt und erst nach der Zahlung beträchtlicher Lösegelder wieder in die Freiheit entließ. Um eines Verrats seiner Aktivitäten durch

die Entlassenen vorzubeugen brachte er über jeden von diesen unangenehme Geheimnisse in Erfahrung die er als Faustpfand für ihr Schweigen einbehielt. Dabei wurde Strange von einer Assistentin namens Magda sowie von einigen riesenhaften „Monstern“ begleitet.

Nachdem Bruce Wayne bei einer Auseinandersetzung mit Doctor Phosphorus schwere Brandnarben davongetragen hatte, ließ er sich zu Erholungszwecken in Stranges Klinik einweisen, ohne freilich um die wahre Identität des Hausherrn zu wissen. Strange entdeckte schließlich – nachdem er Wayne in seinem Zimmer gefangen gesetzt hatte – dessen Identität mit Batman und versuchte diese Entdeckung zu Geld zu machen. Zu diesem Zwecke arrangierte er eine Auktion an der die Spitzen der Gotham Unterwelt teilnahmen: der Joker, der Pinguin, sowie der Bandenchef und korrupte Stadtrat Rupert Thorne. Thorne hinterging Strange dabei, ließ ihn gefangen nehmen und versuchte das Wissen um Batmans Geheimidentität aus diesem herauszufoltern. Nachdem Strange selbst auf die schwersten Zusetzungen hin seine Entdeckung nicht verriet und (scheinbar) leblos kollabierte, ließ Thorne den vermeintlich Toten in einem leeren Fass in den Hafen von Gotham werfen. Die Person Strange blieb verbunden. Thorne wurde jedoch bald darauf von einem Geist, der vorgab Strange zu sein, heimgesucht, der ihn verfolgte, bis er sich schließlich den Behörden stellte und alle seine Schandtaten einräumte. Später stellte sich heraus, dass Strange, der überlebt hatte, Thorne mit Hilfe superiorer Technologie in die Irre geführt hatte und ihm nur vorgetäuscht habe, von einem Gespenst heimgesucht worden zu sein. Ein Namensvetter von Strange war der „Silver-Age-Variante“ auf Erde 2, einem Zerrbild der wahren Erde. Ein Versuch dieses Stranges Batman mit Hilfe von Starmans kosmischem Stab und selbstgemachten Bat-Gadgets zu besiegen scheiterte ebenfalls.

In der modernen Batman-Kontinuität wurde Strange als ein renommierter Psychologe in die Batman-Serie eingeführt, der kurz nach Batmans erstem Auftreten von der Stadt angeworben wurde, um ein Gutachten zu erstellen, das die Polizei zu dem Mann führen sollte der sich hinter Batman verberge, um dessen Ergeifung möglich zu machen. Strange entdeckte auch tatsächlich Batmans Geheimidentität, beschloss jedoch, diese für sich zu behalten, anstatt sie den Behörden mitzuteilen: Dem Wahnsinn anheim gefallen, beschloss er, selbst Batman zu werden. Dieses Bestreben ist bis heute sein leitendes Motiv geblieben. Mehrere Versuche, Batman zu ermorden und seinen Platz einzunehmen scheiterten bislang. Stranges Versuch im Team mit Professor Jonathan Crane (Scarecrow), einem anderen geisteskranken Wissenschaftler, seinen Feind zu bezwingen, mündete in der Zerstörung seines gotischen Landhauses. Auffallend ist auch in dieser Version Stranges Fähigkeit dem Tod zu trotzen: so überlebte er die Aufspießung an einer Wetterfahne und andere tödliche Einwirkungen. Zuletzt sah man ihn, als er versuchte, verkleidet als Firmen-Psychiater von Wayne Enterprises den Konzern zu infiltrieren (Gotham Knights # 8-12) und Batman dazu zu veranlassen seine Identität an ihn abzutreten. Mit Hilfe von Robin und Nightwing gelang es Batman schließlich Stranges Pläne zu vereiteln und diesen ins Arkham Asylum einzuweisen. Daneben hat Strange auch für die Secret Society of Super Villains gearbeitet und sich in Partnerschaften mit Kriminellen wie der Vogelscheuche, Angle Man und Catwoman versucht.

Hugo Strange in anderen Medien: In der Batman-Zeichentrick-Serie „Batman: The Animated Series“ von 1992 trat Strange als Betreiber einer Privatklinik auf, der die intimsten geheimnisse seiner Patienten in Erfahrung bringt und diesen dann unter der Drohung, ihre Geheimnisse offen zu legen, hohe Geldsummen erpresst. Amerikanischer Originalsprecher für Strange war Ray Buktenica. Als Bruce Wayne sich in Stranges Behandlung begibt, entdeckt dieser Waynes Doppelleben als Batman. Stranges Vorhaben, dieses Geheimnis and Joker, Two-face und den Pinguin zu verkaufen, scheitert, da Two-Face, der früher mit Wayne auf freundschaftlichem Fuß stand, Stanges Behauptung für eine Lüge hält: Batman kann nur knapp verhindern, dass die drei Strange wegen seines "Betruges" lynchen. Vor seiner Inhaftierung wird Stranges Glauben an Bruce Waynes Identität mit Batman schließlich durch ein gemeinsames Auftreten von Wayne (hinter dessen Maske Dick Grayson steckte) und Batman erschüttert.

In der Justice League Unlimited-Serie trat Strange in der Episode „The Doomsday Sanction“ in einer kurzen Szene als Mitarbeiter des Projektes Cadmus auf. Da Warner Brothers in der Folge die Verwendung der Strange-Figur untersagte, griff man in späteren Episoden auf Dr. Moon zurück. In der Batman-Serie „The Batman“ trat Strange als dickleibiger, nicht-glatzköpfiger Psychologe im Arkham Asylum auf. Als Synchronstimme fungierten im Original zunächst [Frank Gorshin](#) und später Richard Green. In dieser Inkarnation des Charakters ist Strange kein Schurke im eigentlichen Sinne sondern nur ein über alle Maßen vom Phänomen des Wahnsinns faszinierter Psychologe der versucht sich diesem Phänomen um jeden Preis weiter anzunähern. Dabei schreckt er auch nicht davor zurück zahllose Menschen erheblichen Risiken auszusetzen, um eine ideale Versuchsordnung für das Studium seiner Probanden herbeizuführen – zum Beispiel er ermöglicht mehr oder minder absichtsvoll diesen die Flucht. In späteren Folgen wird Strange schließlich selbst für geisteskrank befunden und ins Arkham Asylum eingewiesen.

97 Humpty Dumpty

Humpty Dumpty, the Hobby Robber (Humpty Dumpty, der Hobbyräuber“) ist ein groß gewachsener, beliebter Geisteskranker, der von der Idee fasziniert ist, Dinge zu zerstören, sie in viele kleine Teile zu zerlegen und ihre Einzelteile dann wieder zu einem Ganzen zusammenzufügen. Dieses Motiv ist, wie auch sein Name, einer berühmten amerikanischen [Kindergeschichte](#) entlehnt. Humpty Dumpty wurde in der Miniserie „Arkham Asylum: Living Hell“ aus dem Jahr 2004 ins Batman-Universum eingeführt, geht aber in einigen Aspekten bereits auf einen „One Issue“-Charakter aus Detective Comics # 140 vom Oktober 1948 zurück.

Der von einer Wahnvorstellung getriebene, übergewichtige „Humpty Dumpty“ tötete seine Großmutter mit einer Axt und flickte sie danach wieder zusammen, indem er ihre abgetrennten Körperteile wieder zusammennähte. Für diese schreckliche Gewalttat wurde er - der sonst ein ausnehmend höflicher, gesitteter und wohlzogener Mann ist - ins Arkham Asylum, die Psychiatrie von Gotham City, eingesperrt. Dort freundete er sich unter anderem mit seinem Mitinsassen Warren White an. Aus Arkham konnte er einmal entkommen, seither ist er ein Mitglied der von Lex Luthro gegründeten Secret Society of Super Villains.

98 Hush

Hush (zu deutsch „Stille, Schweigen“) ist der Deckname von Thomas „Tommy“ Elliot, einem Jugendfreund von Bruce Wayne, der sich dem Verbrechen zugewandt hat. Die Figur trat erstmals auf in Batman #609 (als Tommy Elliot) im Januar 2003 bzw. in Batman #619 (als Hush) im November desselben Jahres, ihre Schöpfer waren Jeph Loeb und Jim Lee. Nach seiner zwölfteiligen Debüt-Storyline wurde Hush als wiederkehrender Schurke in der Serie „Gotham Knights“ etabliert, in der er seit der Ausgabe '50 (April 2004) zu sehen ist.

Thomas „Tommy“ Elliot war ein Jugendfreund von Bruce (Batman) Wayne, der wie jener aus einer äußerst wohlhabenden Familie stammte. Anders als Wayne dessen zentrales Lebensmotiv die Liebe zu seinen Eltern war und ist, hegte Elliot von frühester Jugend an einen pathologischen Hass auf seine Erzeuger. Von seinem Wunsch nach Unabhängigkeit getrieben, durchtrennte er die Bremsleitung im Wagen seiner Eltern, und verursachte so einen Unfall, bei dem sein Vater ums Leben kam. Elliotts Mutter konnte jedoch von Bruce Waynes Vater, Thomas Wayne, der zu dieser Zeit als Arzt in der Notaufnahme einer nahen Klinik arbeitete, gerettet werden. Elliots hegte fortan einen unversöhnlichen Groll gegen die Familie Wayne, der sich nach der bald darauf erfolgenden Ermordung von Martha und Thomas Wayne, auf deren Sohn Bruce verengte, da dieser sich nach dem gewaltsamen Tod seiner Eltern in eben jener Situation wieder fand, in die Elliot selbst zu kommen gehofft hatte: als Waise.

Nachdem Elliotts Mutter an Krebs gestorben war ging dieser zum Studieren nach Havard, erwarb einen Abschluss in Medizin und begann als Gehirnochirurg zu arbeiten. Als Edward Nigma (Riddler) sich - an Krebs erkrankt - bei Elliott in Behandlung begab, gelang es ihm, diesen mit Hilfe einer Lazarusgrube zu heilen: als Ergebnis wurde auch Nigmas cerebrale Anomalie geheilt, die seinen Verstand bei großer Intelligenz daran gehindert hatte, logisch zu kombinieren: mit der Beseitigung dieser Geistestörung war sein Verstand in der Lage sein Potential voll zu nutzen. Das Ergebnis war, dass Nigma plötzlich in der Lage war zu erfolgreichem, dass Batman und Bruce Wayne eine Person sein müssten: Elliott, der noch immer nach Rache an seinem Kindheitsfreund trachtete, ging ein Geschäft mit Nigma ein: gemeinsam würden sie Batman systematisch zugrunde richten und dann töten. Nigma nutzte seine beträchtlichen intellektuellen und physischen Fähigkeiten zunächst, um die Identität von Hush zu kreieren, einem geheimnisumwitternd Wandler durch die Nacht, der sich durch einen trenchcoat und gesichtsbandagen unkenntlich macht. Diese Identität nahm Elliott als Ausgangspunkt für seine Rache an Bruce Wayne.

Gemeinsam mit dem Riddler scharte Hush eine Gruppe von Batschurken (Joker, Scarecrow, Killer Croc, Harley Quinn, Poison Ivy, Clayface) und Batman ehemaligen Verbündeten Harold Allnut um sich, und setzte einen elaborierten Plan in Gang: nach und nach wurde Batman einem psychischen Spießrutenlauf unterzogen: er wurde beim Sturz von einem Dach schwer verletzt, bekam von Elliott, der mit der Operation betraut wurde, und auch als Privatmann wieder in Waynes Leben trat, einen Peilsender eingepflanzt, ihm wurde die Auferstehung Jason Todds von den Toten vorgespielt und einiges mehr. Zuletzt setzte Hush sich selbst schachmatt, als er versuchte Two-Face in seinen Plan einzubauen: im Austausch für seine Gefolgschaft bot er dem schizophrenen Harvey Dent an, sein mißgestaltetes Gesicht durch plastische Chirurgie wiederherzustellen. Mit der Herstellung von Dents Physis wurde auch seine gespaltene Psyche wiederhergestellt. Aus dem Geisteskranken Kriminellen wurde wieder der zurechnungsfähige Mann, der Dent zuvor war: entgegen Hushs Erwartungen richtete, dieser sich gegen ihn, indem er Commissioner James Gordon einschaltete und gemeinsam mit diesem Hushs Plan vereitelte: als dieser Batman ermorden wollte, wurde er von den beiden überrascht und von Dent mit zwei Schüssen in die Brust schwer verletzt. Ein Sturz in den Gotham River eröffnete ihm zwar die Möglichkeit zur Flucht, aber sein Plan war vereitelt.

Später unternahm Hush noch weitere Anschläge auf das Leben von Batman/ Bruce Wayne, wobei er unter anderem von Prometheus und Clayface VII unterstützt wurde. Seine Besessenheit von Batman demonstrierte er, indem er Joker, Riddler und Poison Ivy zu verschiedenen Zeiten schwer verletzte, als diese sich in seine Pläne einmischten. Nachdem Hush Batmans Butler Alfred Pennyworth einen Mord anhängte - von dem Verdacht dieser letztlich bereinigt werden konnte - konnte der Joker Hush in seine Gewalt bringen und ihn allem Anschein nach töten, da Batman sich weigerte, zu seinen Gunsten einzugreifen.

99 Joe Chill

Siehe Artikel „[Joe Chill](#)“.

100 Joe Rabbit

Joe Rabbit war ein Handlanger des Bandenchefs Black Mask. Für weitere Informationen zu ihm siehe Artikel [Black Mask \(Comicfigur\)](#).

101 Joker

Siehe Artikel „[Joker \(Comicfigur\)](#)“.

102 Kadaver

Siehe Eintrag „Mortimer Kadaver“ weiter unten.

103 KGBeast

KGBeast (zu deutsch „KGBestie“) ist ein ehemaliger Angehöriger des sowjetischen Geheimdienstes KGB. Die Figur debütierte in Batman # 417 vom März 1988 (Autor: Jim Starlin, Zeichner: Jim Aparo). Er ist ein hochgewachsener, muskulös-stämmiger, athletisch-durchtrainierter Mann mit kurzen blonden Haaren. Seine linke Hand und sein linkes Auge fehlen infolge von Selbst-Amputationen. Beide Behinderungen gleicht er durch Spezialprothesen aus. Sein Schüler ist der NKVDemon alias Gregor Dosinky.

Anatoli Knyazev war ein Angehöriger des sowjetischen KGB, der eine Spezialausbildung zum politischen Attentäter erfahren hatte. Durch sein Training und mit Hilfe von anabolen Steroiden wurde er zu einer nahezu unüberwindbaren Kampfmaschine ausgebildet. Danach beging er im Auftrag des KGB verschiedene Morde an tatsächlichen oder vermeintlichen Feinden der Organisation. Ein eigenmächtiger Mordauftrag eines abtrünnigen KGB-Offiziers verschlug Knyazev schließlich während der Perestrojka nach Gotham City, wo er die zehn wichtigsten Beteiligten des amerikanischen Strategic Arms Defence Programs ("Star Wars"-Programm) ermorden sollte, darunter u.a. den damaligen US-Präsidenten Ronald Reagan.

Es gelang Knyazev, sieben seiner zehn Opfer zu ermorden, bevor Batman ihn schließlich im Zusammenspiel mit CIA und FBI gefangensetzen konnte. Im Zuge dieser Mordserie waren außerdem mehr als hundert Leibwächter, Polizisten und Gäste eines Festbanketts als "Kollateralschäden" getötet worden. Bei einem der zahlreichen Kämpfe mit Batman bewies Knyazev seine Entschlossenheit, indem er sich selbst verstümmelte, um sich der Verhaftung zu entziehen: seinen von Batman gefesellten Arm schlug er mit einer Axt ab, um sich aus dessen Falle zu befreien. Die verlorenen Körperteile ersetzte er durch kybernetische Prothesen.

Nach seiner Verhaftung wurde Knyazev an die Sowjetunion ausgeliefert, kehrte aber später, nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion, als Mitglied der Russenmafia nach Gotham City zurück. Dabei erwies er sich als weitaus weniger intelligent als früher - wohl eine Folge von Misshandlungen und Folter in der russischen Haft. Der Versuch seiner Bande, die Herrschaft über Gothams Unterwelt zu übernehmen, konnte von Batman und Robin vereitelt werden (Robin III.-Miniserie, 1993). Ein zweiter Versuch, gemeinsam mit [Colonel Vega](#) und [Romana](#) als "Troika" die Herrschaft über die Gothamer Unterwelt an sich zu reißen, misslang ebenfalls (Batman # 515, 1994).

Fortan wurde er in Blackgate Prison inhaftiert, wo er an verschiedenen Ausbruchsversuchen beteiligt war (Batman: Blackgate #1, 1993) und Freundschaft zu [Bane](#) schloss (Vengeance of Bane # 2, 1995). Eine kurzlebige Partnerschaft mit [Cheshire](#) wurde gleichfalls von Batman und Arsenal beendet (Batman Plus # 1). Während der Niemandszeit herrschte er gemeinsam mit [Lock-Up](#) über Blackgate, bis dieses von Nightwing befreit wurde. Zuletzt arbeitete er mit Magpie, Orca und dem Ventriloquist für den Pinguin, bis alle vier von Harvey Dent ermordet wurden: Dent schoss KGBeast zwei Kugeln in den Kopf und warf ihn von einem Dach (Detective # 817). In der Kinder-Zeichentrickserie Justice League Unlimited hatte er einen Auftritt in der Folge "Kids Stuff".

104 Killer Croc

Siehe Artikel: [Killer Croc](#).

105 Killer Moth

Killer Moth war der Spitzname des Berufsverbrechers Drury Walker (a.k.a Cameron Van Cleer), der, verkleidet als eine Motte, erfolglos versuchte, sich einen Namen in der Gothamer Unterwelt zu machen. Nach einem unheiligen Pakt mit dem Dämonen Neron wurde Walker in das monströse Wesen Charaxes, eine mehr als 2 Meter große Riesenmotte transformiert. Dabei verlor er jedoch den größten Teil seiner Persönlichkeit, so dass er heute kaum mehr ist als ein bestialisches, trieb- und instinktgetriebenes, menschenfressendes Monster. Killer Moth wurde in Batman # 63 vom Februar 1951 ins Batman-Universum eingeführt. Killer-Moth in seiner Charaxes-Inkarnation debütierte in Underworld Unleashed # 1 vom November 1995.

105.1 Figurenbiografie

Drury Walker, ein chronisch erfolgloser Kleinkrimineller, diente sich in der Verkleidung als Killer Moth Gangstern von Gotham als Leibwächter an. Sein Kostüm bestand aus einem lila-grün-weißen Körperanzug, orangenem Umhang, lila-farbenen Stiefeln und Gürtel mit Waffenhalter, und einer Mottenkopf nachahmenden Gesichtsmaske. Diese Maske besaß rot schimmernde Sichtlinsen, einen schnabelförmigen, allerdings spitz zulaufenden Auswuchs und putzige Fühler auf der Schädeloberseite. An seinen Rücken hatte er flügelähnliche Attrappen festgeschnallt.

Im Ganzen war Walker eine ziemliche Witzfigur. Thematisch war Killer-Moth ursprünglich eine Art Anti-Batman im eigentlichen, d.h. in einem die Zutaten des Batman-Stoffes spiegelbildlich ins Gegenteil verkehrenden Sinne: während Batman die Opfer von Straftaten beschützte, fungierte Killer-Moth als Protektor der Täter vor den Gesetzeshütern. Bei seinen Einsätzen als Beschützer aller „in Not geratenen Kriminellen“ – zu denen er mit dem „Moth-Signal“ (sic!) gerufen wurde – bediente er sich eines ausgefallenen Waffenarsenals. Auch besaß er ein „**Mothmobil**“ und eine „**Mothcave**“. Darunter befand sich auch sein Markenzeichen, die Kokon-Waffe.

Trotz ihrer Anstrengungen wurde die „Killer-Motte“ jedes Mal von Batman überwältigt und enttäuschte seine Auftraggeber nicht nur, sondern brachte sie überdies noch hinter Gefängnisgitter. Als Walker bei dem Überfall auf einen Maskenball von Batgirl verprügelt wurde, sank seine Selbstachtung auf ein neues Tief. Der Versuch, mit den Misfits, einer Gruppe von schurkischen Versagern, der sich neben ihm noch Catman, Chancer und der Calendar Man anschlossen, Erfolge zu erzielen, scheiterte gleichfalls. Bei dem Versuch, Gotham Citys Bürgermeister Armand Kroll, den Polizeichef Gordon und den Millionär Bruce Wayne zu entführen und erst gegen ein hohes Lösegeld freizugeben, unterlagen Walker und seine Komplizen den vereinten Anstrengungen von Batman und seinem Sidekick Robin (der Bruce Wayne selbstredend befreien musste, bevor dieser in seine Batman-Rolle schlüpfen konnte). Als einzigem Insassen gelang es Walker nicht, nach dem Anschlag des Terroristen Bane aus dem Arkham Asylum zu fliehen.

Nach einer langen Serie von Fehlschlägen wurde Walker eines Nachts, in seiner Zelle im Arkham Asylum von dem dämonischen Versucher Neron aufgesucht, der ihm offerierte, ihm seinen Herzenswunsch im Austausch für seine Seele zu erfüllen. Walker wollte nichts sehnlicher, als gefürchtet werden. Neron verwandelte Walker im Austausch für seine Seele in eine richtige Killer-Motte: den menschenfressenden Charaxes, ein geistloses, dafür übermenschlich starkes, instinktgesteuertes Wesen, das über allerlei tierische Eigenschaften und Fähigkeiten verfügt. Seine Opfer wickelt er zum Beispiel oftmals in klebrige Kokons ein, um sie für den späteren Verzehr zu verwahren. Charaxes ist stattliche 2,05 m groß und besitzt eine Spannweite von 3,66 m. Sein Körpergewicht beträgt 92 kg, seine Augen sind rotglühende Kugeln, sein haariger, senffarbener Körper besitzt neben zwei armartigen, scharfen Klauen vier stichlanzenartige Tentakel und vier stachelförmige Kinnausläufer. Auch als Charaxes konnte Walker bislang keine Siege für sich verbuchen: er unterlag Robin (Robin # 23 und 24), Starfire (The Titans # 1) und Killer Croc

(Batman: Arkham Asylum: Tales of Madness # 1 [One-Shot]). Nach seiner Begegnung mit Lock-Up, einem selbsternannten Gefängniswärter, wurde er mehrere Wochen lang in eine verlassenen Artillerie-Batterie im Hafen von Gotham City in einem irregulären Gefängnis gefangen gehalten und konnte ironischerweise erst durch das Eingreifen von Batman und seinen Helfern befreit werden.

Später legte Charaxes – sehr zu seinem Entsetzen – ein Gelege von hunderten von Eiern, aus denen jeweils identische Duplikate von Drury Walker schlüpften. Diese „Sprösslinge“ wurden schließlich in Regierungsverwahrung genommen und starben, als sie sich gegen die Wissenschaftler der Versuchseinrichtung, in die man sie verbracht hatte, erhoben. Das Auftreten eines Mannes, der behauptete, der ursprüngliche Killer-Moth gewesen zu sein und dass Walker nur ein Nachahmer gewesen sei, sorgte vorübergehend für Zweifel bezüglich der Identität von Walker. Dieser Mann entpuppte sich schließlich jedoch als ein geistig verwirrter ehemaliger Handlanger des Obskuranten Felix Faust.

Killer Moth trat in einer Episode der Batman TV-Serie der 60er Jahre aus dem Jahre 1967 auf, die sich um Batgirl drehte, jedoch aus unbekanntem Gründen niemals ausgestrahlt wurde. Diese Folge kursiert jedoch unter der Hand im Internet. In der Teen Titan-Zeichentrickserie trat Killer Moth als ein maskierter und kostümierter Krimineller auf, der überdimensionierte Roboter-Motten in den Kampf schickt, um die Stadt zu verwüsten (Folge „Date with Destiny“). Seine bevorzugte Handwaffe ist hier eine Laserpeitsche. Hier hat Moth eine arrogante Tochter namens Kitten. In der Episode „Can I Keep Him?“ tritt er erneut auf: hier verwandelt er den Wurm Silkie in ein Monster, der sich zunächst gegen die Titans wendet, schließlich aber auf Seiten der Titans gegen Moth kämpft. Danach schlossen Moth und seine Tochter, Kitten, sich der Brotherhood of Evil an. In „Calling All Titans“ wird er nach einer erneuten Auseinandersetzung mit den Titans in eine Eisskulptur verwandelt, nachdem ihn Mas y Menos in Changs Sofort-Einfrier-Maschine steckten. Killer Moth wurde bei seinem Debüt von Thomas Haden Church synchronisiert, bei allen nachfolgenden Auftritten von Marc Worden. In „The Batman“ wurde Killer Moth im Original von Jeff Bennett synchronisiert. In dem Batman-Konsole-Spiel „Batman: Revenge of the Joker“ trat Killer Moth als Boss-Charakter am Ende eines Levels auf.

106 King Snake

King Snake war ein britischer Söldner und Bandenführer mit dem Batman und Robin es verschiedentlich zu tun bekamen. Außerdem war er der Vater von Batmans Bezwinger Bane. Für weitere Informationen siehe Artikel **Bane**.

107 King Tut

King Tut ist ein fiktiver [Bösewicht](#), kreiert für die 60er Jahre TV-Serie [Batman](#), dargestellt von [Victor Buono](#).

Der Ägyptologe „Professor William Omaha McElroy“ erlitt einen Schlag auf den Kopf, welcher eine Kombination aus [Amnesie](#) und Persönlichkeitstransfer zur Folge hatte. Seither dachte er, er wäre die [Reinkarnation](#) von „King Tut“, einem despotischen Herrscher des alten Ägyptens und plante ganz Gotham zu seinem persönlichen Königreich zu machen.

In seinem letzten Auftritt in der Serie kam er zufällig dahinter, dass Batman und Bruce Wayne ein und dieselbe Person sind, doch ein weiterer Schlag auf den Kopf verwandelte ihn zurück in den Professor, womit auch die Erinnerung an Batmans wirkliche Identität gelöscht wurde

- Verschiedenes:
- King Tut ist einer von zwei Schurken, die Batman´s wahre Identität herausgefunden haben.

- Er hatte niemals Auftritte außerhalb der TV-Serie.
- Comiczeichner [Ty Templeton](#) plante, ihn in „*Batman: Gotham Adventures*“, einer Comic-Reihe basierend auf [The New Batman/Superman Adventures](#), einzubauen.

108 Kite-Man

Der Kite Man (zu Deutsch „Gerätschaften-Mann“) ist ein themenbasierter Schurke, der sich verschiedenster Ausrüstungsgegenstände bedient, so z.B. der „Flash bulb“-Kite, des Net-Kite etc. Sein richtiger Name lautet Charles Brown. Dabei handelt es sich um einen sogenannten [sprechenden Namen](#), der dem Namen von Charlie Brown, dem erfolglosen „Anführer“ der Kinderschar aus [Charles M. Schulz's](#) berühmter Comic-Serie „[Peanuts](#)“, nachempfunden ist. Mit der Benennung von Kite-Mans ziviler Identität nach dem „ewigen Verlierer“ und „heillosen Pechvogel“ Charlie Brown wird unmissverständlich auf den Status von Kite-Man als einem notorischen Versager angespielt. Die Figur wird so schon durch seinen Namen vorwegnehmend charakterisiert. Kite-Man trat erstmals im August 1960 in *Batman* # 133 auf.

Bei seinem ersten Auftreten, versuchte der Kite-Man (Charles „Chuck“ Brown) einige Gefängnisinsassen zu befreien, scheiterte aber durch das Eingreifen von Batman und Robin, die ihn gefangennehmen. Seine Ausrüstung bestand dabei aus allerlei ausgefallen bis absurden Gegenständen wie einem düsengetriebenen Drachenflieger, den er als Fluchtfahrzeug verwendete. Bei seinem nächsten Auftritt (*Batman* # 315, September 1979; Autor: Len Wein, Zeichner: Dick Sprang) versuchte er die Lohngehälter eines Konzerns zu entwenden und wurde von Batman mit einem Bat-Kite besiegt. Später unterlag er unter anderem Hawkman und Hawkwoman (*Hawkman* 4 [1987]), erneut Batman (*Gotham Knights* # 32) und wurde schließlich von dem Söldner Slade Wilson ermordet, als er sich weigerte sich der Secret Society of Super Villains anzuschließen.

109 Kyodai Ken

Kyodai Ken (japanisch für „Riesenfaust“) [*Kyodai-Ken* oder „der Ninja“] ist ein japanischer Kampfsportler, der seine Fähigkeiten nutzt um als Dieb zu reüssieren. Optisch entspricht er dem Klischee eines schwarz verummten [Ninjas](#), wobei seine auffälligstes Merkmal eine große Drachentätowierung auf seinem Rücken ist. Die Figur trat bislang nur in der Zeichentrickserie „*Batman the Animated Series*“ aus den frühen 1990ern auf (US-Synchronstimme: [Robert Ito](#)).

Ken lernte gemeinsam mit Bruce Wayne die fernöstlichen Kampfkünste in der Schule des alten Meister Yoru Sensei in Japan, wobei er sich Wayne stets als überlegen erwies. Als Wayne Ken bei dem Versuch ertappte, ein kostbares Schwer aus dem Besitz des Senseis zu stehlen, wurde er zur Strafe aus der Schule ausgewiesen, wofür er Wayne Rache schwor. In der Episode „Night of the Ninja“ kommt Ken nach Gotham City, verübt mehrere Einbrüche in Wayne'sche Besitztümer, benutzt dabei typische Ninawaffen (Wurfsterne, Schwerter) kämpft einmal gegen Batman und entführt die Reporterin Summer Gleeson, die mit Wayne liiert ist, um Bruce Wayne in eine Falle zu locken und ihren Konflikt in einem tödlichen Zweikampf zu entscheiden. Wayne kann ihn schließlich besiegen, wobei Ken in einen Fluss stürzt und verschwunden bleibt.

Obwohl ursprünglich als einmaliger Gegner angelegt, kehrte Ken in der Episode "Day of the Samurai" zurück: in dieser Folge kehrt er nach Japan zurück und entführt Yorus Lieblingsschülerin Kairi: im Gegenzug für ihre Freilassung fordert Ken die Preisgabe des Verwahrungsortes von mysteriösen antiken Rollen, die verbotene Kampftechniken beschreiben. Bruce Wayne wird zur Hilfe gerufen, um Ken aufzuhalten: schließlich kommt es auf dem Gipfel eines Vulkanes zum Duell der beiden Kontrahenten, in dem Ken den Ohinemuri-Todesschlag anwendet: Batman, der Kens Übungspuppe gefunden und untersucht hat, kennt die Stelle an der dieser Schlag ihn treffen soll und schützt sich dort besonders. In die Enge getrieben wird Ken auf einem Felsen inmitten der

anbrandenden Lava des Vulkans gefangen: zu stolz von Wayne Hilfe anzunehmen, stirbt er offenbar in einer Lavaexplosion.

110 Lady Shiva

Lady Shiva ist eine chinesische Attentäterin und Söldnerin mit der Batman gelegentlich aneinandergerät. Ihr eigentlicher Name lautet Sandra Woosan (oder Sandra Wu-San). Die Figur wurde in „Richard Dragon: Master of the Kung Fu“ # 5 vom Dezember 1975 ins Batman-Universum eingeführt. Ihre Schöpfer waren der Autor Dennis O'Neil und der Zeichner Ric Estrada. Shiva ist im DC-Universum eine der Anwärterinnen auf den Titel „größter Kampfsportler der Welt“. Andere Kandidaten sind Connor Hawke, Constantine Drakon, Sir Edmund Dorance, der Bronze Tiger, Richard Dragon und Batman selbst. Batman betrachtet sie als den besten lebenden Kämpfer auf der Welt, Prometheus hält sie nur für den drittbesten. Shivas mächtigste Waffe ist der sogenannte Leopardschlag, eine Bewegung, bei der die Knöchel nach innen geknickt werden und mit der Kante des Handtellers zugeschlagen wird. Dabei werden angeblich die Nasenknochen ins Gehirn gedrückt.

Sandra Woosan wuchs gemeinsam mit ihrer Schwester Carolyn in Detroit auf. Die beiden standen einander außerordentlich nah und teilten eine tiefe gemeinsame Leidenschaft: den Kampfsport. Aufgrund ihres ungewöhnlichen Talentes erlangten die Woosan-Schwestern schon bald ungewöhnliche Perfektion in dieser Disziplin. Nachdem Carolyn von einem Unbekannten brutal ermordet worden war, gab Sandra Woosan schließlich ihr bisheriges Leben auf und begann eine unstetes Dasein als Wanderin ohne Ziel. Dabei wurde sie zunächst von einem Kriminellen namens Cravat überzeugt, dass ein Spion namens Richard Dragon (mit dem Cravat verfeindet war) für den Tod ihrer Schwester verantwortlich sei. Nachdem sie jedoch Dragons Unschuld erkannt hatte, gab sie ihr Ansinnen, ihn zu töten, wieder auf und blieb Dragon, wie auch dem Afroamerikaner Ben Turner, den sie über Dragon kennenlernte, in einer merkwürdigen Art von Halb-Freundschaft verbunden.

Als Woosan schließlich von der Verantwortung des amerikanischen Attentäters Cain für den Tod ihrer Schwester erfuhr, begann sie Jagd auf ihn zu machen. Dabei geriet sie in die Hände der Liga der Killer, der auch Cain angehörte. Cain verschonte Woosans Leben, verlangte dafür aber als Gegenleistung von ihr, dass sie ein Kind mit ihm zeugen und dieses nach der Entbindung an ihn übergeben müsse. Das Kind, das aus dieser Verbindung hervorging, war Cassandra Cain, das spätere Batgirl. Danach schloss sie sich erneut der spirituellen Gruppe um Richard Dragon und Ben Turner an, die versuchte durch den Kampfsport zur Erkenntnis ihres eigenen Selbsts zu kommen. Während dieser Zeit durchreiste sie mit Dragon die Welt und gab sich bei den besten Meistern des Kampfsports in die Lehre, so unter anderem beim O-Sensei und bei Sensei Otomo, einem späteren Lehrer von Black Canary. Während ihrer Zeit mit Richard Dragon entwickelte Shiva eine regelrechte Sucht nach Kämpfen und Situationen voller Todesgefahr. Um ihre unablässige Suche nach neuen Gegnern zu finanzieren begann sie als Söldnerin zu arbeiten, die ihre Dienste an den Meistbietenden zur Verfügung stellen würde. Sie nannte sich fortan „Shiva“ nach dem zerstörerisch wirkenden Gott im hinduistischen Pantheon. Aufgrund ihrer herausragenden Fähigkeiten konnte sie sich für ihre Dienste hohe Prämien zahlen lassen. Im Laufe ihrer Karriere bildete sie unter anderem Terroristen im Sudan aus und bekämpfte im Auftrag des korrupten Politikers Hatch den maskierten Beschützer der verbrechensgeplagten amerikanischen Metropole Hub City, „The Question“.

Nach ihrer Zeit in Hub City kehrte Shiva in die Mandschurei zurück um ihren Mentor, den O-Sensei, aufzusuchen. Der Sensei, der nach einem langen Leben beschlossen hatte zu sterben, bat Shiva, eine Gruppe zusammenzustellen, die ihm im Kampf gegen die Familie seiner verstorbenen Frau beistehen sollte. Diese sträubte sich nämlich den Wunsch des Senseis, neben den Gebeinen seiner toten Gattin bestattet zu werden, und verweigerte ihm den Zutritt zu ihrer Grabstätte. Shiva

entscheid sich für Batman, den sie bei dieser Gelegenheit kennen lernte, Green Arrow und Question als die richtigen Männer für die bevorstehende Aufgabe. Der Vierergruppe gelang es schließlich den O-Sensei zu seiner letzten Ruhe zu verhelfen: wie sich herausstellte, war dessen Frau auf dem Weg zur Begräbnisinsel ihrer Familie von einer Flutwelle über Bord des Transportschiffes gespült worden. Der Sensei tat es ihr gleich und fand seine letzte Ruhe in einer „Seebestattung“ indem er eines Nachts über Bord ging. Die Vermutung, dass Shiva die Mutter von Bruce Waynes zweitem Zögling Jason Todd ist, mit dessen leiblichen Vater, Willis Todd, sie in einer wie auch immer gearteten Beziehung gestanden hatte, erwies sich als falsch. In ihrem Streben nach persönlicher Perfektion begab Shiva sich schließlich auf die Suche nach dem Kampfsportmeister King Snake, einem englischen Söldner, mit dem sie sich im Zweikampf messen wollte, nachdem ihr zu Ohren gekommen war, dass er Koroshi, einen bis dato unbezwungenen Meister, im waffenlosen Kampf besiegt hatte. Dabei traf Shiva auf den jungen Tim Drake der sich zu dieser Zeit anschickte, der dritte Robin zu werden. Drake war auf Snake aufmerksam geworden als dieser in Paris in Waffenschmuggel-Aktivitäten verwickelte. Um des gemeinsamen Zieles willen erklärte sich Shiva bereit, Drake unter ihre Fittiche zu nehmen und ihm ihr kämpferisches Können zu vermitteln. Tatsächlich gelang es ihrem Schüler auch, Snake, nachdem sie ihn ausfindig gemacht hatten, zu besiegen, wiewohl er Shivas Wunsch diesen zu töten nicht nachkam. Als Abschiedsgeschenk erhielt der damals neue Robin von Shiva einen zusammenklappbaren Bo-Stab als seine Wahlwaffe.

Nachdem Bruce Wayne (Batman) im Zweikampf von dem Terroristen Bane besiegt und schwer verletzt worden war, hatte er das Batmankostüm an den Sektier Jean Paul Valley übergeben. Valley erwies sich jedoch bald als seiner Aufgabe nicht gewachsen und als psychisch labil. Als Bruce Wayne sich darauf vorbereitete in seine Rolle als Batman zurückzukehren, bat er Shiva ihn darauf kämpferisch vorzubereiten. Shiva ermordete darauf – ohne Waynes Wissen – verkleidet mit der Maske des Hindu-Gottes Tengu den armlosen Meister, einen in Gotham City lebenden Kampfsportler, und übergab daraufhin die Tengu-Maske an Wayne. Dieser musste daraufhin mehrere Kämpfe gegen die Schüler des armlosen Meisters bestehen, die den Tod ihres Senseis rächen wollten und Wayne, als den Träger der Tengu-Maske, logischerweise für den Verantwortlichen für dessen Ableben hielten. Nach der Zerstörung Gotham Citys durch ein Erdbeben veranstaltete der Kult der Silver Monkeys ein Turnier in der verwüsteten Stadt, um den besten Kampfsportler der Welt zu ermitteln. In diesem Turnier konnte Shiva – unter dem Pseudonym Paper Monkey – sich letztlich durchsetzen. Ihren Gegner im Endkampf Connor Hawke, schonte sie nur auf den ausdrücklichen Wunsch ihres ehemaligen Schülers Robin hin, der ihr im Gegenzug geloben musste, eines Tages im Zweikampf gegen sie anzutreten. Kurz nach der No-Man's-Land-Ära in Gotham kehrte Shiva in die Stadt zurück um sich mit dem neuen Batgirl – ihrer eigenen Tochter Cassandra Cain – zu messen. Sie besiegte das Mädchen in einer ersten Auseinandersetzung, unterlag ihr jedoch ein Jahr später in ihrem zweiten Kampf. In diesem Kampf wurde ihr nicht nur der Kiefer gebrochen, sondern sie musste sich auch ihre eigene, sich selbst gegenüber lange verheimlichte Todessehnsucht eingestehen.

Nach ihrer Niederlage gegen Batgirl wurde Shiva zum Sensei von Black Canary und Mitglied der Liga der Killer. Nachdem ihre Tochter von dem geisteskranken Mad Dog getötet worden war erweckte Shiva diese in der Lazarusgrube ihrer neuen Dienstherrin Nyssa Ratko, der Führerin der Liga der Killer, zu neuem Leben. Shiva selbst, die in einem sich anschließenden Kampf tödlich verwundet wurde, bekam ebenfalls durch ein Bad in der Lazarusgrube neues Leben verliehen. Als Jade Canary schloss Shiva sich kurzzeitig Black Canarys und Orcales Team weiblicher Verbrechensbekämpfer, den „Birds of Prey“ an. Nach einer Niederlage gegen den Söldner Prometheus verwarf sie ihre Pläne Black Canary bezüglich – die sie zu ihrer Erbin machen wollte – und verlies das Team. Bislang ist es nur drei Menschen gelungen, Shiva im Zweikampf zu besiegen: Batman (Batman # 427, 1988), Prometheus und Batgirl (Batgirl # 25, 2002). Bei ihrer Wiederbegegnung mit Richard Dragon gelang es Shiva, diesen mit ihrem Leopardschlag zu töten.

- Shiva in anderen Medien: In der amerikanischen TV-Serie “Birds of Prey” wurde Shiva von Sung Hi Lee verkörpert.

111 Lady Vic

Lady Vic, a.k.a Lady Elaine Marsh-Morton, ist eine englischen Aristokratin, die sich als Killerin verdingt, um das Geld für die Sanierung des Landsitzes ihrer Familie in Großbritannien zu sammeln. Die Figur debütierte in Nightwing # 4 vom Januar 1997 (Autor: Chuck Dixon, Zeichner: Scott MacDaniel). Mit Bruce Wayne (Batmans Alter Ego) ist sie, ohne dass beide etwas vom Doppelleben des jeweils anderen ahnen, auf Society-Ebene verbandelt. Beide verkehren des Häufigeren bei Galen, Souireen und ähnlichen Anlässen miteinander. Vic ist eine vortreffliche Kampfsportlerin und Meisterin in Umgang mit „Klingenwaffen“, wie Schwertern und Dolchen die üblicherweise dem Arsenal antiker Waffen ihrer Familie entstammen. Ein Hauptauftraggeber von Lady Vic war über einen langen Zeitraum Roland Desmond, der inzwischen verstorbene „König“ der Unterwelt von Blüdhaven, der Nachbargemeinde von Batmans Heimatstadt Gotham City. Einer von Vics Hauptkontrahenten ist Nightwing, Batmans erwachsen gewordener Adoptivsohn und ehemaliger erster Robin, Dick Grayson. Den ihr mehrfach von Blockbuster erteilten Auftrag, Nightwing zu töten, konnte ihn aber nie verwirklichen. Ebenso erfolglos war ihre Mitgliedschaft in dem von Vandal Savage geführten Team „Tartarus“.

112 Lock-Up

Lock-Up (zu Deutsch „Schließ ab“, „Schließ we“, etwas freier etwa „der Wegschließer, „der Einsperrer) ist der Spitzname des gescheiterten Polizeiamtsanwärter Lyle Bolton, der in der Wahnvorstellung alle Kriminellen, deren er habhaft werden kann in von ihm selbst angelegten Privatgefängnissen einsperrt, da der reguläre Strafvollzug seiner Meinung nach „zu weich“, d.h. nicht strikt genug ist. Bolton besuchte gemeinsam mit Mackenzie Bock, einem geschätzten Verbündeten von Batman in der Gothamer Polizei, die Polizeiakademie. Aufgrund seines Scheiterns in den psychologischen Tests wurde Bolton vom Polizeidienst ausgeschlossen. Während der Niemandszeit betrieb er zusammen mit den Trigger Zwillingen und Anatoly Knyzev, einem ehemaligen russischen Attentäter, das Blackgate-Gefängnis weiter und verwahrte dort all jene Kriminellen die im Krieg um die Wiedergewinnung von Gotham City besiegt worden waren. Als Lock Up zu mächtig zu werden drohte, drang Nightwing in Blackgate ein und brachte die Anstalt wieder unter die Kontrolle von Batman und seinem Team. Nach der Wiedereingliederung von Gotham City in den Gebietsverband der Vereinigten Staaten und der Wiederaufnahme des regulären Gefängnisbetriebs in Blackgate wurde Bolton selbst zum Insassen der Anstalt. Seither hat man nichts mehr von ihm gehört.

113 Lex Luthor

Siehe Artikel [Lex Luthor](#).

114 Lynx

Lynx (zu Deutsch „Luchs“) war ein Mitglied der Ghost Dragons, einer von King Snake gegründeten kriminellen Vereinigung die mehrheitlich aus Jugendlichen besteht. Die Figur wurde im 1. Heft der ersten Robin-Miniserie von 1991 ins Batman-Universum eingeführt. Ihr Schöpfer waren der Autor

Chuck Dixon und der Zeichner Tom Lyle. Mit eigentlichem Namen heißt Lynx Ling, ihr Nachname wurde bislang nicht enthüllt. Lynx war eine gelernte Martial-Arts-Kämpferin die sich auf den bewaffneten und den waffenlosen Kampf in den fernöstlichen Kampfdisziplinen verstand. Darüberhinaus war sie eine fähige Scharfschützin und Organisatorin.

Lynx stammt aus Hong Kong, wo sie Sir Edmund Dorrance, alias King Snake kennen lernte, dessen Bande, den Ghost Dragons, sie sich anschloss. Eine Zeit lang war Lynx die Nummer 2 in der Hierarchie der Ghost Dragons. Für ihr Versagen, einen Auftrag von King Snake zu seiner Zufriedenheit auszuführen, musste sie mit dem Verlust ihres linken Auges bezahlen, als Snake sie zur Strafe auf diesem Auge blindete. Nach der Niederlage von Dorrance gegen Batman und seine Mitstreiter entriss sie dem unterelgenen Bandenchef die Führung über seine Gruppe und machte sich selbst zum Oberhaupt der Ghost Dragons. Während der Niemandsland-Zeit schloss Lynx sich den Lucky Hand Triaden, dem Gotham Ableger der chinesischen Tiraden, an und kontrollierte das Chinesenviertel der Stadt. Nach der Wiedereröffnung von Gotham City trat sie in den Dienst des Pinguins, der sie als gedungene Killerin vermietete. Ansonsten blieb sie den Ghost Dragons und den Lucky Hands Triaden verbunden mit denen sie auch weiterhin gelegentlich zusammenarbeitete. Lynx kam schließlich während der mysteriösen mehrmonatigen Abwesenheit von Batman aus Gotham City während des sogenannten „One Year Later“-Events unter bislang nicht geklärten Umständen ums Leben.

115 Mad Hatter

Siehe Artikel [Mad Hatter \(Comicfigur\)](#).

116 Mad Hatter Imposter

Siehe Artikel [Mad Hatter \(Comicfigur\)](#).

117 Magpie

Magpie (zu Deutsch: „Elster“) war der Name ein kleptomanischen Juwelendiebin, die sich darauf spezialisiert hatte, Edelsteine zu rauben, die nach Vögel benannt waren. Mit bürgerlichem Namen hieß sie Margaret Pye. Die Figur wurde in „Superman: The Man of Steel“ # 3 (Miniserie) vom November 1986 ins DC-Universum eingeführt. Schöpfer der Figur war John Byrne. Magpie war eine etwa 1,80 große Frau mit schlanker Linie und langen Beinen, deren auffallendstes Merkmal ihr teilweise glatt-glatzig rasierter Schädel war der nur drei punkerartig-gestylte, kantig wirkende, hohe Haartollen an den Seiten und in der Mitte aufwies. Eine ihrer Angewohnheiten, ihr Modus Operandi, wenn man so will, ist die Ersetzung der geraubten Steine durch Repliken, die so präpariert sind, dass sie womöglich explodieren. Ihren Namen hat Magpie in Anlehnung an die Elster gewählt, die im Volksmund als ein „diebischer“ Vogel gilt, da sie durch glänzende und glitzernde Dinge angezogen wird. Bei der ersten Ergreifung von Magpie trafen Batman und Superman nach derzeitiger Kontinuität erstmals aufeinander. Kürzlich wurde Magpie von einem noch nicht identifizierten Mann getötet (Batman # 651).

118 Mahakala

Mahakala ist ein tibetanischer Rachedämon, der Gotham City während der „Tulpa“-Saga unsicher machte. Mahakala ist ein drei Meter großer, stämmig gebauter, weißmähniger und -bärtiger, hellblauer Dämon mit sechs Armen. Er ist übermenschlich stark, ausdauernd und widerstandsfähig und trägt eine überdimensionierte Axt mit sich, die er als Waffe nutzt. Die Figur debütierte in

Detective Comics # 601 (Autor: Alan Grant, Zeichner: Norm Breyfogle). Batman traf auf dieses Wesen, als es von dem in Gotham City lebenden Exiltibeter Tenzin Wyatt beschworen wurde. Wyatt, Betreiber eines Ladens für fernöstliche Memorabilia, wurde von einem Kredithai namens Terkins und dessen Schlägern bedrängt. Mahakala, der jedem der ihn heraufbeschwört in bedingungslosen Gehorsam ergeben ist, machte Jagd auf Terkins und seine Männer und tötete einen von diesen. Batman wurde schließlich durch die umfänglichen Zerstörungen die Mahakala anrichtete, auf das Wesen aufmerksam. Mit Hilfe von Lieutenant Stan Kitch und dem Okkultisten Jason Blood konnte er Mahakala schließlich besiegen. Wyatt, der dem Amoklauf nicht mehr hatte Einhalt gebieten können, gelobte nach seiner Genesung, Mahakala nie wieder heraufzubeschwören.

Als man Wyatt jedoch zu Unrecht in die Psychiatrie von Arkham einwies, sah er sich in eine Notlage gedrängt und rief Mahakala erneut zur Hilfe, um ihn aus seiner misslichen Lage zu befreien. Der Dämon befreite seinen Herren aus Arkham - und ermöglichte dabei außerdem dem Kriminellen Waylon Jones die Flucht - konnte aber schließlich abermals besiegt werden.

119 Malochia

Malochia ist ein Wahrsager der in Gotham City sein Unwesen treibt. Die Figur wurde in Batman: Shadow of the Bat # 69 ins Batman-Universum eingeführt.

120 Man-Bat

Siehe Artikel [Man-Bat](#).

121 Maxie Zeus

Maxie Zeus ist das kriminelle Alias des geisteskranken Max Zlodsky (anderen Quellen zufolge Maximillian Zeus) einem Gothamer Bandenchef, dem sein Erfolg derart zu Kopf stieg, dass er begann, sich als von den Göttern gesegnet und schließlich sogar sich selbst für einen Gott, namentlich Zeus, den Göttervater des Pantheons der griechischen Mythologie zu halten. Die Figur wurde von Denny O'Neil kreiert und in Detective Comics # 483 vom Mai 1979 ins Batman-Universum eingeführt.

Max Zlodsky war ursprünglich ein Geschichtslehrer in Gotham City. Nach dem nie aufgeklärten Tod seiner Ehefrau verfiel er dem Wahnsinn und schlug eine Karriere als Krimineller ein. Dank hervorragender Geistesgaben, die ihn ungetrübt von seinen Psychosen, zu erstaunlichen organisatorischen und planerischen Leistungen befähigten stieg er in der Unterwelt von Gotham rasch auf und wurde selbst Chef einer erfolgreichen Bande. Dabei intensivierten sich seine Psychosen schließlich derart, dass er begann, sich für die Verkörperung des griechischen Götterfürsten Zeus zu halten und sich „Maxie Zeus“ zu nennen begann. Nach mehreren glücklosen Auseinandersetzungen mit Batman siedelte er sich im Nordwesten der Vereinigten Staaten an wo er ein Team aus Meta-Menschen, die New Olympians, um sich scharte. Der Versuch die olympische Athletin Lacinia Nitocris zu entführen und zu seiner Göttergemahlin zu machen wurde von Batman und seinem Team den „Outsidern“ vereitelt.

Danach trat er nur noch sehr vereinzelt in Erscheinung und hatte einige wenige, meist glücklos endende, Auseinandersetzungen mit Batman (Batman # 470, 1991), Robin (Robin 2?, 1995) und Catwoman (Catwoman # 74 [?]). Den Großteil seiner Zeit verbrachte er über Jahre in unproduktiver Hysterie als Insasse des Arkham Asylums. Seine „Botin“ Harpy, i.e. seine ebenfalls wahnsinnig gewordene ehemalige Anwältin, vermochte ebenfalls nicht Maxie Zeus kriminelles „Karrieretief“ zu durchbrechen (Batman # 481 und # 482, 1992). Maxie Zeus starb schließlich als er sich opferte, um einem dämonischen Wesen, dass von sich behauptete der Kriegsgott Ares zu sein die Rückkehr auf

die Erde zu ermöglichen (Wodner Woman 20?).

In der Batman-Zeichentrickserie "Batman. The Animated Series" debütierte Maxie Zeus in der Episode „Fire From Olympus“. Dort war er ein Geschäftsmann der einem Gott-Komplex entwickelte. Erst mit der Hilfe von Zeus Ehefrau, die sich um das geistige Wohlergehen ihres Gatten sorgte, gelang es Batman, den mit einer futuristischen „Blitz-Kanone“ bewaffneten Irren zu besiegen. Als Synchronsprecher für Maxie Zeus fungierte im Original Steve Susskind.

In der Batman-Serie „The Batman“ synchronisierte Phil LaMarr Maxie Zeus, der in der Episode „Thunder“ auftrat. In dieser Folge versuchte der Geisteskranke während der Bürgermeister-Wahl von Gotham City die Stadt in seinen Besitz zu bringen. Auch in dieser Inkarnation konnte Zeus schnell von Batman und Batgirl besiegt werden.

122 Max Shreck

Maximilian „Max“ Shreck wurde eigens für den Batman Film Batman Returns von 1992 geschaffen. Dort wird er von [Christopher Walken](#) gespielt. Der Name der Figur ist eine Hommage an den, von [Tim Burton](#), dem Regisseur des Films sehr verehrten, deutschen Schauspieler [Max Schreck](#)

Shreck war ein korrupter Gothamer Geschäftsmann, der ein großes Kaufhaus in der Stadt besaß. Aus Habgier plante er ein neues Kraftwerk zu errichten, mit dem er, dem Anschein nach die Stadt mit günstiger Energie versorgen wollte. Tatsächlich jedoch handelte es sich bei dem Kraftwerk um eine doppelbödige Schöpfung: anstatt Energie bereitzustellen sollte es viel mehr Energie aus der Stadt abziehen und Shreck so zum mächtigsten Mann von Gotham machen. Der Bürgermeister von Gotham und der Millionär Bruce Wayne opponierten jedoch gegen Shrecks Kraftwerk-Projekt.

Shreck wurde inmitten der Querelen um das Kraftwerk vom Penguin, einem missgestalteten Mann der in den Abwasserkanälen lebte, und seiner Red Triangle Circus Gang in die Katakomben der Gothamer Unterwelt verschleppt. Dort konfrontierte der Penguin Shreck mit diversen belastenden Beweisen, und zwang Shrek eine Partnerschaft mit ihm einzugehen. Mit Shrecks Hilfe wurde der Penguin bald darauf in die „gute Gesellschaft“ von Gotham City eingeführt und sogar schrittweise zum Gegenkandidaten für das Bürgermeisteramt in der bevorstehenden Stadtratswahl gegen den, Shrecks Kraftwerk-Projekt abgeneigten, Amtsinhaber aufgebaut.

Shreck Sekretärin Selina Kyle, die von diesem aus dem Fenster einer hohen Etage seines Kaufhauses gestürzt worden war, nachdem sie seine Kraftwerk-Pläne entdeckt hatte, sorgte indessen für neuerliche Diversion. Nachdem sie den Sturz auf wundersame Weise überlebt hatte, nannte sie sich fortan Catwoman und nahm einen Privatkrieg gegen Shreck auf. So sprengte sie ein ganzes Stockwerk seines Kaufhauses in die Luft. Nachdem der Penguin von Batman als ein Scharlatan und Verbrecher entlarvt worden war, trennte sich Shreck stillschweigend von seinem Partner.

Der Penguin rächte sich, indem er mit einer Gruppe bewaffneter Helfer in eine Kostümparty in Shrecks Anwesen hineinplatzte und Shreck in die Abwasserkanäle verschleppte, wo sich sein Versteck befand.

Schließlich kam es im Versteck des Penguins - in den Abwasserkanälen unterhalb der Seevögelgehege des Gothamers Zoos - zum Showdown zwischen Batman, Catwoman und dem Penguin selbst. Catwoman die in monomanischer Weise darauf fixiert war, Shreck zu töten, attackierte diesen, als er sich gerade daran machte, die verfahrenere Situation zur Flucht zu nutzen. Shreck erschoss die ihn angreifende Catwoman dreimal, vermochte aber nicht, sie zu töten. Sie nahm stattdessen - in einem der bizarrsten Momente des Films - einen Teaser in den Mund, lehnte sich an einen Generator und drückte Shreck einen Kuss auf den Mund: mit der Folge, dass Shreck von der ihn strömenden Elektrizität getötet wurde und sein skelettierter Leichnam zurückblieb.

Catwoman überlebte jedoch auf wundersame Weise auch diesen Stunt. Sein Erbe übernahm sein Sohn Chip.

123 Mekros

Mekros war ein Attentäter der während der „Knightquest-Zeit“ nach Gotham City kam. Die Figur wurde geschaffen von Doug Moench und Mike Manley und trat erstmals in Batman #501 vom November 1993 auf. Mekros stand ursprünglich als staatlich „legalisierter“ Attentäter mit der Lizenz zum Töten im Dienst einer Regierungsbehörde namens „The Agency“ („die Agentur“) über die ansonsten nicht sehr viel bekannt ist. Mekros abnorme Fähigkeiten basieren in erster Linie auf einer Form von Selbsthypnose. Mekros beschloss schließlich, sich von der Agency loszusagen, um als freischaffender Killer seine Dienste dem Meistbietenden feilzubieten. Für jeden Mord den er ausführte verlangte er eine Prämie von 1 Millionen Dollar. Er verfügte über eine extrem gut gepanzerte weißfarbene Kampfrüstung die ihn gegen Schussverletzungen nahezu immunisierte und dennoch nicht so viel wog, dass sie ihn in nennenswertem Maße in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt hätte. In seiner Eigenschaft als bezahlter Killer kam er auch nach Gotham, um Batman im Auftrag eines unbekanntes Auftraggebers zu ermorden. Die Versuche des Geheimdienstes ihn von seinen Mordabsichten in Gotham abzuhalten schlugen fehl: Skyler, der Agent der mit Mekros' „Heimholung“ betraut worden war, kam ums Leben. Erst Batman selbst, unter dessen Mantel zu diesem Zeitpunkt der ehemalige Sektierer Azrael steckte, der für den verletzungsbedingt ausgefallenen Bruce Wayne einsprang, konnte Mekros schließlich in einem brutalen Zweikampf überwinden und den Behörden übergeben. Über Mekros weiteren Verbleib ist nichts bekannt. Eine weitere Batman-Gegnerin deren Herkunft mit der „Agency“ zusammenhängt, und die daher eine gemeinsame Vorgeschichte mit Mekros haben könnte, war die Gaunerin Dreamer (Batman #516)

124 Metalhead

Der Metalhead (zu Deutsch: Metallkopf“) war ein Hit-Man, mit dem Batman in Batman # 486 erstmals zusammentraf. Die Figur wurde kreiert von Doug Moench und Jim Aparo (Zeichner). Der Metalhead war ein hochgewachsener, muskulöser Mann, der einen schwarz-blauen, ninjaähnlichem Kampfanzug trug, der über und über mit schweren, metallenen Spitzen und Zacken besetzt war, die er als Waffen nutzte (so auch unter anderem ein morgensternähnlicher Klingenkugel am Ende eines Bandes, das an seiner Gesichtsmaske hing). Der Metalhead war nach Gotham gekommen, um sich der Black-Mask-Bande anzuschließen, die kurz zuvor von Batman ausgehoben worden war. Da Black Mask selbst aber hatte entkommen können, nahm Batman, trotz schwerer Verletzungen und deutlicher Ermüdungserscheinungen, die Jagd nach dem Bandenchef auf, ohne ihn jedoch ausfindig machen zu können. Bei seinen Nachforschungen traf er auf den Metalhead, der bei seinen Bemühungen, Anschluss an die Bande zu finden, eine blutige Spur der Verwüstung durch Gotham zog. Der von seiner vorherigen Auseinandersetzung mit Black Mask und seiner Bande völlig ausgemergelte Batman konnte dem Schläger im Zweikampf nur knapp standhalten und wurde beinahe von diesem bewusstlos geschlagen. Erst mit letzter Kraft konnte er ihn besiegen. Diese Beinahe-Niederlage gegen einen im Grunde zweitklassigen Gegner markierte die Sichtbarwerdung von Batmans, mit dem Tod Jasons Todds (Batman #428) eingeleiteten, bis dato aber mehr als Schwelprozess abgelaufenen physischem und seelischem Niedergang und leitete den unmittelbaren Übergang zur „Knightfall-Ära“, die Batmans Sturz brachte, ein.

125 Michael Baffle

Michael Baffle (baffle "verblüffen") war ein Clark Gable nachmodellierter weltmännischer

Juwelendieb (Debüt: Detective # 63, Mai 1942). Der international operierende Gentleman-Gauner war mit allen Attributen eines typischen Hollywood-Beaus der 30er und 40er Jahre ausgestattet: er war groß, stattlich, gut aussehend, romantisch, galant, kultiviert, manierenbeflissen und besaß einen agilen Verstand. Baffle trat - nachdem er "irgendwo im diktatorischen Europa" einem Erschießungskommando durch Bestechung der Schützen entkommen war, in Gotham City als Salonlöwe auf. Gemeinsam mit seinen Handlangern Fish-Eye und Egg-Head bestahl er des nachts seine Bekanntschaften aus der Gothamer "besseren Gesellschaft", indem er ihre Safes ausräumte. Batman und Robin konnten ihm schließlich das Handwerk, den "swashbuckler" jedoch nicht stellen, dem in einem waghalsigen Stunt die Flucht gelang. Ursprünglich als ein neuer "Top-Gegner" geplant (Batman und er zollten sich widerstrebende Bewunderung), blieb Baffle ein obskurer Gegner der B-Liste.

126 Mime

Mime (zu Deutsch „Pantomime“), a.k.a. Camilla Ortin, ist eine Einbrecherin die ihre Raube mit Gesichtsschminke und Boheme-Kleidung als Pantomime verkleidet begeht. Mime spricht nur selten, weswegen sie verschiedentlich fälschlich für stumm gehalten wurde. Die Figur wurde in Batman # 412 von 1987 ins Batman-Universum eingeführt.

127 Mirage

Mirage ("Fatamorgana") war ein ehemaliger Jahrmarktsillusionist namens Mike, der durch seine hypnotischen Talente und mit Hilfe eines magischen Edelsteins, andere Menschen in Trance-Zustände versetzt, die er nutzt um diese zu berauben. Die Figur debütierte in Detective # 511 (Autor: Gerry Conway, Zeichner: Don Newton). Mirage trug ein unverkennbares, gelb-lilanes Kostüm mit Gesichtüberzug und einer spitz zulaufenden Kapuze. Bei seiner ersten Begegnung mit Batman und Robin wurde Mirage - ein Absolvent der Crime Academy - besiegt und gestellt. Später gelang ihm zweimal die Flucht aus dem Gefängnis: einmal mit Hilfe von Ra's al Ghul (Batman # 400) und später aus eigener Kraft, indem er seine Wärter hypnotisierte: überdies hypnotisierte er sie zu glauben, er wäre nach wie vor in seiner Zelle, so dass seine Flucht nicht gemeldet wurde. Er tauchte in der Kuriositätenschau seiner Freundin Gina Corolla unter, indem er allen Menschen durch seine hypnotischen Gaben glauben machte, er sei ein arm- und beinloser Krüppel namens Texas (eine Attraktion der Freak-Show), und nutzte diese Stellung als Ausgangsposition für neue Diebeszüge, bis er von Batman aufgespürt und erneut verhaftet wurde (Shadow of the Bat # 14 und # 15). 2006 wurde Mirage in der Ausgabe # 25 Serie "52" von dem Gangster Bruno "Ugly" Mannheim mit einem steinern Buch (!) erschlagen, als er sich weigerte, sich Mannheims Bande anzuschließen.

128 Mirror-Man

Floyd Ventris war ein kleiner Gauner, den chronische Erfolglosigkeit dazu bewog, es den vermeintlich erfolgreicherer kostümierten Kriminellen von Gotham City gleichzutun und in sich in einem ausgefallenen Outfit zu wanden. Um Aufmerksamkeit auf seine Person zu lenken, beschloss er extravagante Verbrechen zu begehen.

Floyd Ventris war ein kleiner Krimineller, der auf die Idee verfiel, zum Mirrorman zu werden, als es ihm mit Hilfe eines Spiegels gelang, aus dem Gefängnis zu entkommen: nachdem er den Gefängnishof erreicht hatte, reflektierte er den Lichtstrahl des Suchscheinwerfers mit Hilfe eines Taschenspiegels in die Augen des Turmwärters, der diesen bediente. Überzeugt, dass der Nutzgegenstand des Spiegels ihm Glück gebracht habe, deutete er diesen als ein Glückssymbol und beschloss den Spiegel (englisch „mirror“) zum Leitmotiv seiner Verbrechen zu machen. Sein erster

Coup war der Diebstahl eines elektrischen Spiegels, der Röntgenstrahlen absendete, die es ihm ermöglichen, durch Gegenstände sehen zu können. So gelang Ventriss schließlich, Batmans Gesichtsmaske durch Strahlenbeschuss durchsehen zu können und diesen als Bruce Wayne zu identifizieren. Der Versuch dies zu beweisen schlug fehl: Batman hatte unter seiner Gesichtsmaske eine zweite Maske aus spiegelndem Material angezogen, die die Lichtstrahlen von Mirrors Waffe verzerrte, so dass Batmans Gesichtskonturen ins Unerkennbare dispergierte (Detective # 213, 1954; Reprint in Batman Annual # 3, 1962). Mirrorman schien in seiner Behauptung widerlegt und blieb verwirrt zurück. Ein zweiter Versuch die Identität von Batman und Wayne zu beweisen ging ebenfalls fehl, da Vicky Vale, die von diesem Ansinnen Wind bekam, einen Schauspieler anheuerte, um Wayne zu vertreten, als dieser beim Treffen eines Buchklubs eine Rede halten sollte. Dieses Täuschungsmanöver flog jedoch auf, und bei seiner Verhaftung durch Batman beharrte Mirrorman vor Medienvertretern darauf, dass dieser Wayne sein müsse. Als Wayne dann am Ort des Geschehens erschien, versuchte Mirrorman dem vermeintlichen Betrüger die Maske vom Gesicht zu reißen, um zu beweisen, dass dieser nicht wirklich Wayne sei: doch vergebens, der Mann war tatsächlich Bruce Wayne. Endgültig widerlegt wurde Mirrorman abgeführt. Die Angelegenheit war jedoch wirklich ein Schwindel gewesen, nur war es ein „anderer“ Batman gewesen als sonst: [Alfred Pennyworth](#) hatte Waynes Platz als Vigilant eingenommen, so dass dieser als er selbst am Tatort erscheinen konnte, um Mirrormans Behauptung ad absurdum zu führen (Batman # 157, 1963). Zuletzt sah man Mirror-Man als er im Zuge eines von Ra's al Ghul orchestrierten Massenausbruchs aus dem Gothamer Gefängnis in die Freiheit entkam (Batman # 400, 1986). Bis heute ist er nicht wieder aufgetaucht.

129 Monsoon

Monsoon ist der Spitzname eines dickleibigen Verbrechers der meist als Handlanger und Helfershelfer anderer Krimineller sein Auskommen findet. Monsoon ist etwa 1,90 m groß und wiegt 180 kg. Sein auffälligstes körperliches Merkmal ist neben seiner bärenähnlichen Statur, sein durch eine metallene Prothese ersetzter Unterkiefer und Mundraum. In welchem Zusammenhang er seine untere Gesichtspartie verlor wurde bislang nicht geklärt. Monsoon ist ein für Gotham typischer abnorm starker und physisch leistungsfähiger, intellektuell durchschnittlich bis leicht unterdurchschnittlich leistungsstarker Schläger mit bescheidenen Ambitionen, den vor allem die Geldgier antreibt, ohne dass er groß von Neurosen oder Ideologien beseelt wäre. Monsoon agierte bislang unter anderem als Helfer von Arthur Brown (Batman: Balckgate Isle of Men # 1, Huntress/Spoiler: Blunt Trauma # 1) und als Teilnehmer bei Häftlingsrevolten (Nightwing 35-37 [?]). Schöpfer der Figur war Chuck Dixon.

130 Monk

Der Monk (zu Deutsch: “der Mönch”) war einer der ersten wiederkehrenden Batman-Gegner. Die Figur wurde noch von den Batman-Schöpfern Bob Kane und Bill Finger selbst kreiert und debütierte in Detective Comics # 31 von 1939. Der Monk war ein Vampir der eine rotfarbene Mönchskutte mit einer Kapuze auf der ein Totenschädel aufgemalt war trug. Zusammen mit seiner Assistentin Dala, ebenfalls einer Vampirin, nahm er Batmans Verlobte Julie Madison gefangen, um den Verbrechensbekämpfer zu treffen. Batman erschoss den Mönch und Dala schließlich in exorzistischer Manier mit Silberkugeln. Der Monk ist in seiner angestammten Form nachträglich aus der Kontinuität der Batman-Serie gestrichen worden, ist aber implizit noch heute präsent, da seine Kapuze als Asservat in einer Vitrine in der Trophäengalerie der Bathöhle untergebracht ist.

131 Mortimer Kadaver

Mortimer Kadaver war der Betreiber einer Killeragentur, dessen besonderes Interesse Folter, Folterinstrumenten und Foltermethoden galt. Kadaver ist ein Sadist und Obskurant, der mit großem Vergnügen sein eigenes „Ableben“ mit effektheischerischen Gesten inszeniert. Er debütierte in Detective Comics # 587 von 1989. Seine Schöpfer waren Alan Grant (Autor) und Norm Breyfogle. Kadaver war ein hagerer Mann von ca. 1,85, einem scharf geschnitten und blassen Gesicht, einem spitz zulaufendem Kinn und einer gekrümmten Sattelnase. Sein, an den Schläfen bereits weißmeliertes Haar, lief am Hinterkopf zu einem borstigen Kamm zusammen und seine tiefblauen Augen gaben ihm einen maliziösen Touch. Sein Kleidersortiment ähnelte in auffälligem Maße dem berühmter Vampirdarsteller, wie [Bela Lugosi](#), [Lon Chaney](#) oder [Christopher Lee](#). Er trug einen [Tuxedo](#)-Frack und einen weitsäumigen Steifkragenumhang und eine putzige Schleife. Seinem Todesfetisch huldigte Kadaver in einem Folterkeller.

Als Batman und Kadaver zum ersten Mal aufeinandertrafen, war Kadaver bereits eine etablierte Größe in der Gothamier Unterwelt: als Betreiber einer „Killer-Agentur“ organisierte er Auftragsmorde gegen großzügige Bezahlung. Als der Corrossive Man, sein ehemaliger Handlanger, im Begriff war, Kadaver zu töten, schritt Batman ein. Beim Angriff des Säuremanns auf Kadaver, wurde letzterem der Handabdruck seines ehemaligen Handlangers in die Stirn eingebrannt, wobei auch sein Haaransatz merklich zurückgegangen ist. Seither trägt Kadaver dieses [Kainsmal](#) der besonderen Art.

Kadaver wurde für seine Taten ins Gefängnis gesteckt, wo er Kontakt zu seinem Mithäftling, dem Pinguin, aufnahm. Gemeinsam heckten die beiden einen Fluchtplan aus: Kadaver, ein gelernter Hypnotiseur, versetzte den Pinguin durch Hypnose in ein künstliches Koma, so dass die Gefängnisleitung vom Ableben des Gangsters ausging und ihn begraben ließ. In der Nacht nach dem Begräbnis wurde der Leichnam der Pinguins von seinen Handlangern geborgen und durch die Einflüsterung eines Codeworts, wiederbelebt. Gemeinsam mit Kadaver verübte der Pinguin in der Folge eine Überfallserie. Die Partnerschaft endete schließlich als Kadaver nach einem Streit vom Pinguin niedergeschossen wurde.

Kadaver überlebte die Schussverletzung zwar, man hatte bei der Entfernung der Kugel des Pinguins allerdings einen bösartigen und nicht mehr zu entfernenden Tumor entdeckt. Den unabwendbaren Tod vor den Augen beschloss Kadaver Gotham City vor seinem Ende noch eine letzte Heimsuchung aufzuerlegen. Zusammen mit dem radikalen Umweltschützer **Jan Bodie** floh er aus der Krankenstation von Blackgate und stahl die „Protagonisten“ eines Flohzirkus, um Seuchenerreger in der Stadt verbreiten. Kadavers Vision wurde schließlich von Batman und einem jugendlichen Delinquenten namens „Human Flee“ vereitelt. Der Versuch des Folterers, seinem Leben selbst ein Ende zu setzen, wurde ebenfalls verhindert. Zum letzten Mal hörte man von Kadaver, als der aus seiner Zelle in den Star-Labs entflohe Corrossive Man sich auf den Weg zu dem Krankenhaus machte, in dem Kadaver auf den Krebstod wartete. Der [Azrael](#)-Batman konnte dieses Ansinnen jedoch verhindern (Batman: Shadow of the Bat # 25).

- Bibliografie der Auftritte von Mortimer Kadaver im DC-Referenz-Guide:

132 Mouse

Die Partnerin von Giz. Siehe Eintrag „Mouse und Giz“ weiter unten.

133 Mouse und Giz

Ein Duo von Computerhackern. Mouse debütierte in Robin # 18 von 1995 , Giz in Catwoman # ?

von 1995. Beide arbeiteten kurzzeitig mit Catwoman, Slyfox und Steeljacket zusammen und traten später wiederholt als Handlanger von Blockbuster auf. In dieser Eigenschaft wurden sie mehrmals von Nightwing besiegt.

134 Mr. Baffle

Siehe Eintrag "Michael Baffle".

135 Mr. Freeze

Siehe Artikel „[Mr. Freeze](#)“.

136 Mr. J

Spitzname des Jokers, dem ihn Harley Quinn gelegentlich gibt. Siehe Artikel „[Joker \(Comics\)](#)“.

137 Mr. Kadaver

Siehe Eintrag „Mortimer Kadaver“ weiter oben.

138 Mr. Sphinx

In früheren deutschen Übersetzungen (vor allem der beim Ehapa-Verlag erschienenen Hefte) der amerikanischen Batman-Comics die deutsche Übertragung des Namens „Riddler“. Siehe Eintrag „Riddler“ weiter unten.

139 Mr. Zsasz

Siehe Eintrag „Zsasz“ weiter unten.

140 Mud Pack

Das Mud Pack (zu deutsch etwa „Matsch-Rudel, Matsch-Meute“ etwas freier „Lehmbande“) war ein Zusammenschluss von Basil Karlo, Preston Payne und Sondra Fueller, alias Clayface I, III und IV. Zu dieser eigentümlichen Konstellation kam es nachdem Fueller Karlo im Gefängnis besucht und mit ihm eine Zusammenarbeit nach seiner Entlassung vereinbart hatte. Danach befreite Fueller Payne aus der Anstalt von Arkham und verübte zusammen mit diesem verschiedene Raubüberfälle. Karlo der ein doppeltes Spiel spielte, entnahm Payne und Fueller Blutproben aus denen er ein Serum extrahieren ließ, das er sich injizierte, um deren übermenschliche Kräfte zu erlangen. Während Karlo - nunmehr zum Ultimate Clayface mutiert - sich selbst in den Erdboden ätzte, wo er über Jahre hinweg in einer unterirdischen Höhle gefangen blieb, konnten Fueller und Payne in den Brenton Woods Nationalpark entkommen.

141 Narcosis

Narcosis ist ein Schurke, der narkotische und halluzinogene Gase verwendet, um seinen Gegnern beizukommen. Er wurde für die Jubiläumsausgabe # 50 der Reihe Batman: Shadow of the Bat vom Mai 1996 kreiert (Autor: Alan Grant). Sein besonderes Merkmal ist ein grausam entstelltes Gesicht, das er hinter einer tuchartigen Maske verbirgt.

Der wahre Name von Narcosis ist unbekannt, alles was man über ihn weiß ist, dass er bei seinem kriminellen Vater und seiner alkoholabhängigen Mutter eine kummervolle Kindheit erlebte. Als er fünf Jahre alt war, wurde seinen Eltern das Sorgerecht entzogen und er in staatliche Fürsorge gegeben. Der Junge kam daraufhin in ein Waisenhaus. Als er gerade eine Woche lang in dem Heim verbracht hatte, ließ man ihn versehentlich unbeaufsichtigt in der Küche zurück. Der neugierige Junge übergoss sich versehentlich mit kochend heißem Fett, das ihm die gesamte Gesichtshaut wegbrannte. Man versuchte zwar, ihm mittels Hauttransplantationen ein ansatzweise normales Gesicht zu geben, doch der Junge wurde sein Leben lang als Freak verspottet. Zudem quälten ihn seit seinem Unfall schreckliche Alpträume, die ihn jede Nacht schreiend aufwachen ließen. Als er erwachsen wurde, schwor er, sich an Gotham City, der Stadt die ihn zugrunde gerichtet hatte, zu rächen. Er entwickelte ein extrem wirksames Nervengas, das er als erstes an Batman ausprobierte. Nachdem Narcosis den Vigilanten in einen komaähnlichen Zustand versetzt hatte, plante er, die gesamte Stadt zu vergiften.

Er beabsichtigte, mit Hilfe seiner Handlanger die gesamte Milchproduktion Gotham Citys mit seinem Gas - das Stychnin, Ketamine und Acetylchloride enthielt - zu verseuchen. Batman war es jedoch, mit Hilfe von James Gordon, dem Polizeichef der Stadt, gelungen, sich aus seinem unfreiwilligen Tiefschlaf zu befreien, und nach einem erbitterten Kampf konnte er Narcosis aufhalten, der versehentlich einen mit seinem Gas angereicherten Milchbehälter stürzte und daraufhin selbst ins Koma fiel. Die nächsten Monate verbrachte er im Hochsicherheitstrakt eines Krankenhauses, doch als Gotham von einem Erdbeben erschüttert wurde, erwachte er wieder und konnte fliehen. Er verbündete sich mit dem geisteskranken Mad Hatter. Gemeinsam plante das ungleiche Duo, Gotham mit einer Wolke von Narcosis Gas zu vergiften, doch der Mad Hatter hinterging seinen „Partner“, und so wurden die beiden schließlich erneut von Batman aufgehalten.

142 Nicholas Scratch

Nicholas Scratch ist ein krimineller Rockmusiker der Marilyn Manson nachempfunden ist. Er ist neben Charlton LeHah der zweite Erzfeind von Batmans Verbündetem Azrael. Er debütierte in Azrael # 47 von 1998 (Autor: Dennis O'Neil, Zeichner: Roger Robinson). Ursprünglich war Scratch ein Astronom der äußerlich dem Stereotyp des Nerds entsprach: Dick, Brille-tragend, schmutzig und uncharismatisch. Nachdem er bei der Untersuchung des Firmaments mit einem Teleskop von einem außerirdischen Licht getroffen wurde, begann sich sein Erbgut zu verändern. Er wandelte sich peu a peu zu einem gutaussehenden, hochgewachsenen, sportlichen Mann mit einem apolinischen Profil. Außerdem entwickelte er beträchtliche soziale Begabungen - war voran gewandt, geistvoll und charmant. Er nutzte diese Transformation, um eine Karriere als Punk-Rockmusiker einzuschlagen. Erlegte sich schrille Verkleidungen, markante Tattoos (auch im Gesicht) und eine wilde Frisur zu, und gründete eine Band. Diese hatte rasch gewaltige Erfolge, so dass Scratch zu einem Star der Musikszene und zu einem Liebling der Medien wurde. Hinter der Fassade des respektablen "Künstlers" wirkte er jedoch als krimineller Bandenführer. Unterstützt wurde er dabei von den Scratch-Men, seinen von ihm selbst geschaffenen Helfershelfern: Im Labor gezüchteten Männern, die anstatt menschlicher Gesichter starre Kinderteufelsmasken als Physiognomie trugen.

Während der "Road to No Man's Land"-Storyline nutzte Scratch seinen öffentlichen Einfluss dazu, um den amerikanischen Kongress von der Notwendigkeit zu überzeugen, Gotham City aus dem Gebietsverband der USA zu entlassen und zu einem Niemandsland zu erklären. Um dieser Forderung Nachdruck zu verleihen bezahlte er heimlich verschiedene Terroranschläge von Söldnern wie Gearhead, dem Tumultor und dem Dynamiterr in Gotham verüben: So sollte die Unmöglichkeit unterstrichen werden, Ordnung in Gotham City herzustellen. Scratches Anstrengungen trugen Früchte und Gotham wurde tatsächlich zum Niemandsland erklärt. Sein Versuch die Herrschaft über die verlassene Stadt zu übernehmen wurde von Azrael und Batgirl verhindert, die ihn besiegten und

gefangen nahmen. Danach hatte er noch verschiedene weitere Auseinandersetzungen mit Azrael bei deren letzter er anscheinend ums Leben kam (Azrael # 100).

143 Night-Slayer

Night-Slayer („Nacht-Schlächter“) ist ein anderer Name des Night-Thiefs (siehe Eintrag „Night-Thief“ weiter unten).

144 Night Thief und Nocturna

Der Night-Thief (englisch „Dieb der Nacht“) und Nocturna waren ein Diebespaar, das in Doug Moenchs erstem Batman-Run Mitte der 1980er Jahre wiederholt auftrat. Nocturna (alias Natasha Knight) war eine extrem bleichhäutige, vampiristisch aussehende Society-Schönheit, die ihren Unterhalt mit Diebestouren bestritt. Ihr Komplize und später Todfeind war dabei ihr Adoptivbruder Anton Knight, der Night-Thief, ein kräftig gebauter Mann mit langem rötlichen Haar und einem buschigen Schnauzbart. Seinen Namen verdankte der Night-Thief (später Night-Slayer) seiner Fähigkeit, auf geradezu mimetische Weise mit der Dunkelheit der Nacht zu verschmelzen: Er besaß staunenswerte akrobatische Fähigkeiten und beachtliche Körperkraft.

Nocturna besaß beachtliche kämpferische und athletische Fähigkeiten, die sie als Trainingspartnerin ihres Bruders erworben hatte (Detective # 547). Diese ergänzte sie durch eine Ansammlung diverser für gewalttätige Unternehmungen zweckentfremdete Modeartikel (so z.B. große Ohrringe, die sich als Wurfsterne verwenden ließen, eine Halskette aus hohlen Perlen [Detective # 530], die K.O.-Gas enthielten, eine Stilett-Dolch-Haarnadel [Batman # 377], ein Gürtel aus metallenen Halbmonden, der sich als rasierklingenscharfe Peitsche verwenden ließ [Batman # 378]).

Natasha Knight war ein Waisenkind, das auf der Straße lebte, bis sie von dem Millionär Charles Knight an Kindes statt angenommen. Von einer offiziellen Adoption sah Knight ab, da er befürchtete, dass man einem alleinstehenden Mann niemals die Obhut für ein minderjähriges Mädchen übertragen würde. Gemeinsam lebten beide einige Jahre lang in einer Villa in der Gotham Upper East Side. Knight, der heimlich einer der wichtigsten Bandenchefs von Gotham City war, wurde schließlich von einer rivalisierenden Bande ermordet. Bei der Beerdigung ihres Ziehvaters traf Natasha Knight auf den leiblichen Sohn des Verstorbenen, Anton Knight. Dieser hatte jahrelang den Orient und den Fernen Osten bereist, asiatische Kampfkünste erlernt, und war nun nach Gotham City zurückgekehrt. Gemeinsam beschlossen die Adoptivgeschwister die geschäfte des Vaters fortzuführen - außerdem gingen sie eine Liebesbeziehung miteinander ein (Batman # 363).

Um die eigene bürgerliche Fassade aufrechtzuerhalten gingen beide tagsüber "respektablen" berufen nach, während sie nachts gemeinsam auf Diebestour gingen. Natasha begann eine Karriere als Astronomin bei der Gotham Sternwarte (Gotham Astronomic Observatory) und Anton arbeitete als Geschäftsmann. Bei einem ihrer beruflichen Experimente erlitt Natasha einen Unfall: Bei der Untersuchung der Bestandteile von stellarem Licht in einem Vakuum wurde sie hochkonzentrierter Laserstrahlung ausgesetzt. Sie trug zwar keine unmittelbar ersichtlichen Verletzungen davon, jedoch begann ihre Haut sukzessive ihren natürlichen Ton zu verlieren und sich kreideweiß zu verfärben. Daneben entwickelte sie eine extreme Sensibilität gegen Sonnenlicht, das sich fortan für sie als lebensbedrohend erweisen sollte (Detective # 529). Aufgrund von „astronomisch“ hohen Arztrechnungen, die sich aus Natashas gewandeltem Gesundheitszustand ergaben, war das Knight'sche Vermögen bald aufgebraucht. Um ihren extravaganten Lebensstil nicht aufgeben zu müssen, beschlossen die Knight-Geschwister sich auf kriminellen Wege die erforderlichen finanziellen Mittel zu beschaffen. Dabei übernahm Natasha, die sich nun Nocturna nannte, den Part des planenden Denkers, während Anton die Muskelkraft zur Umsetzung ihrer Pläne beisteuerte.

Das Duo begann zunächst, Gotham mit einer Serie von Einbrüchen zu überziehen, die sie stets im Schutz der Nacht verübten - daher ihre Tarnnamen Nocturna ("die Nächtliche") und Nightthief ("Der Dieb der Nacht"). Bei einem dieser Einbrüche traf Anton schließlich auf Batman, konnte ihm jedoch entkommen (Detective # 529). Unabhängig traf Nocturna bei einer Wohltätigkeitsgala auf den Millionär Bruce Wayne, der auf Anhieb ihr amouröses Interesse weckte - ohne freilich zu wissen, dass Wayne das Alter Ego von Batman war. Wayne seinerseits war ebenfalls auf Anhieb von der merkwürdigen Frau und ihrer eigentümlichen Schönheit gefesselt. Trotzdem konnte er nicht umhin die Verbindung von Natasha Knight zum Nightthief, der ihm kurz zuvor entkommen war, zu erkennen: Er spürte ihr nach und entdeckte das Versteck der Geschwister im Observatorium von Gotham City. Während Batman Anton dingfest machen konnte, konnte Natasha mithilfe eines Heißluftballons entkommen (Batman #363). Sie verbarg sich zunächst in einem Ausweichversteck: Ein Versuch, Anton aus der Haft zu befreien, scheiterte und führte dazu, dass Natasha ihrerseits ergriffen wurde (Detective # 530). Da Anton sich weigerte gegen sie auszusagen, musste man sie jedoch aus Mangel an Beweisen freisprechen (Batman # 377).

In Freiheit gekommen setzte sie ihre Einbrecherkarriere mit einem neuen Partner fort: Sturges Hellstrom der unter dem Decknamen Nightshade operierte. Die Arbeitsteilung blieb die Alte: Sie entwarf den Pläne und ihr Partner führte diese aus (Batman # 376). Zusammen überfiel das Duo Nocturna-Nightshade mehrere Maskenbälle und trennte sich schließlich wieder. Um Wayne - für den sie sich nach wie vor interessierte - näherzukommen, bewarb sie sich außerdem - unter dem Namen Natalia Knight - um die Vormundschaft für dessen Pflegesohn Jason Todd. Diese war vom Sozialamt, das Bedenken hegte, ein Kind bei einem alleinstehenden Mann leben zu lassen, zur Disposition gestellt worden (Detective # 543). Sie hoffte, Wayne nach dem Erhalt des Sorgerechtes zu einer Eheschließung mit sich veranlassen zu können. Tatsächlich wurde ihr das Sorgerecht über Todd bald darauf, dank der Unterstützung des Politikers Hamilton Hill, der einen Groll gegen Wayne hegte, zugesprochen (Batman # 377).

Vorübergehenden kam es sogar zu einer Zusammenarbeit von Natalia mit Batman und Robin gegen den Kriminellen Jervis Tetch, der versuchte die Beute aus dem alten Versteck von Nocturna und Nightthief zu stehlen: Dieser von allen drei gemeinsam dingfest gemacht wurde (Batman # 379). Anton Knight konnte indessen aus dem Gefängnis entkommen. Zunächst ermordete er den vermeintlichen Rivalen Nightshade, weswegen Batman ihn fortan „Nachtschlächter“ (Detective # 543) nannte und Natasha jede Verbindung zu ihm abbrach und verlangte er solle sich von ihr fortan fernhalten. Die Liebe von Anton - der sich betrogen wähnte - zu Nocturna schlug daraufhin in Hass um: Er stellte ihr fortan nach und verübte einen Anschlag auf ihr Leben der von Batman vereitelt wurde (Batman # 377). Schwer verletzt gelang es dem Nightlayer zu entkommen und bei einer blinden Frau namens Tina und ihrem Hund Cerberus Unterschlupf zu finden (Detective #545-46).

Wieder genesen unternahm Night einen neuen Angriff auf Nocturna und Batman: Dabei kam es zu einer Auseinandersetzung mit Batman und dem Kopfgeldjäger Doctor Fang, der es ebenfalls auf Batman abgesehen hatte, in deren Verlauf Fang von Knight erschossen wurde (Batman # 380). In der allgemeinen Verwirrung konnte Knight erneut entkommen: Um sich an Batman wegen der erneuten Vereitelung seines Planes zu rächen, verkleidete er sich selbst als Batman und überzog die Stadt mit einer Reihe von Terroranschlägen, so dass Batman zum öffentlichen Feind erklärt und zur Verhaftung ausgeschrieben wurde. Bei einem Duel Batmans mit dem Nightlayer-Batman vor einer Gruppe von Polizisten konnte er diesen demaskieren und so den Beweis erbringen, dass nicht er selbst sondern ein Nachahmer der Verantwortliche für die Akte des Terrors gewesen war. Knight konnte durch einen Sprung in das trübe Wasser des Gotham River, in dem sich seine Spur verlor, erneut entkommen. Ein letztes Mal traf Batman auf Nocturna und den Night-Slayer während der so genannten Crisis, einer bizarren Begebenheit, als das Universum, begleitet von elektrischen Gewitterstürmen, in sich zusammenzustürzen drohte. Damals ermordete der amoklaufende Anton Knight Mitglieder der False Face Society in der irrigen Annahme, dass Nocturna die Anführerin

dieser Bande sei. Tatsächlich hatte sich Nocturna - unter Mithilfe eines Wachmanns - jedoch in das lange verlassene Observatorium zurückgezogen. Dort empfing sie unter anderem Jason, der sie erstmalig als Mutter bezeichnete (Batman # 389). Dort kam es schließlich zu einer Liebesbegegnung zwischen Batman und Nocturna vor dem Hintergrund eines purpurrot strahlenden Himmels (Detective # 556).

Der Night-Slayer überfiel Nocturna schließlich ein letztes Mal und verwundete sie mit einem Dolchstich in die Schulter schwer. Durch das Eintreffen von Batman wurde aber verhindert, dass er sie tötete. Im Zweikampf unterlag der Night-Slayer schließlich Catwoman (Batman # 391), die Batman begleitete. Er wurde ins Gefängnis überführt, noch immer entschlossen, Nocturna zu töten (Detective # 558). Diese war zu diesem Zeitpunkt indessen eventuell schon tot: ihr Ballon, mit dem sie sich in den Nachthimmel gerettet hatte, war in das Auge eines Sturms geflogen. Eine Leiche wurde nie gefunden (Batman # 391). Die Tragödie wurde noch gesteigert durch den Selbstmord des verzweifelten Wachmanns der Sternwarte, der ihr verfallen war. Anton Knight wurde schließlich im Zuge eines Massenausbruchs den Ra's al Ghul inszeniert hatte aus dem Gefängnis befreit. Er schloss sich jedoch nicht dem Heer von Kriminellen an, die dann über die Stadt herfielen, sondern verschwand in der Nacht, um Nocturna zu finden (Batman # 400). Allem Anschein nach hat er sie bis heute nicht gefunden.

145 NKVDemon

NKVDemon war der Deckname verschiedener Männer. Der erste NKVDemon debütierte in Batman # 445 vom März 1990 (Autor: Marv Wolfman, Zeichner: Jim Aparo). Er war ein Attentäter des russischen Geheimdienstes NKVD, der während der Umbruchszeit 1990 eine Anschlagserie auf verschiedene reformorientierte Sowjet-Politiker, die er als "Verräter an den Lehren Marxs, Engels und Lenins" sah, verübte, darunter u.a. auch Michael Gorbatschow. Dieser erste NKVDemon – Gregor Dosynski – war ein Schüler der KGBestie gewesen und konnte schließlich von der Moskauer Polizei und Batman, den diese zur Hilfe gerufen hatte, besiegt werden: er starb bei der Explosion einer von ihm selbst gezündeten Granate. Ein zweiter NKVDemon war ein Mann namens Nicodemus, ein Nachahmer, der sich für Dosynski ausgab: er wurde von Kriminellen angeheuert, um Aquaman zu ermorden, wurde jedoch von diesem und Batman besiegt und dann in der Haft ermordet. Ein dritter Mann nahm den Namen schließlich an, verdingte sich unter ihm als Söldner u.a. im Dienst des Generals und der Russenmafia von Gotham City. Dieser kam schließlich bei einem Treffen von Unterweltbossen, dem er als Leibwächter beiwohnte, um als dieses in einem Massaker gipfelte.

146 Nite-Wing

Nite-Wing ist ein aggressiver Soziopath, der in Blüdhaven, der Heimatstadt von Bruce Waynes (Batman) Adoptivsohn Dick Grayson sein Unwesen treibt. Nite-Wing, der mit eigentlichem Namen Tay Ryerstad heißt, hält sich selbst für berufen, die Stadt vom Verbrechen zu säubern, trägt gleichwohl durch seine Handlungen viel mehr zu einer Ausweitung der Kriminalität bei. In seinem Wahn neigt er zu brutalen Gewaltausbrüchen und spricht gelegentlich von sich selbst in der dritten Person. Die Figur wurde von Chuck Dixon erdacht und von Scott McDaniel erstmals visualisiert: Als Tad Ryerstad in Nightwing # 8 vom Mai 1997 und als Nite-Wing in Nightwing # 21 vom Juni 1998.

Tad Ryerstad wuchs als verwaistes Kind in der nordamerikanischen Ostküstenstadt Blüdhaven auf nachdem er aus seinem zerrütteten Elternhaus – der Vater war ein Krimineller, die Mutter Alkoholikerin – fortgelaufen war. Da er niemals einen offiziellen Namen bekommen hatte nannte man ihn schließlich Tad, nachdem ihn die anderen Kinder im Waisenhaus aufgrund seiner geringen

Körpergröße Tadpole (englisch für Kaulquappe) getauft hatten. Seinen Nachnamen Ryerstad wählte er nach einer lokalen Biermarke. Mit zwölf lief er aus dem Waisenhaus davon. Von den Behörden unbehelligt erzog er sich selbst und „bildete“ sich durch heimliche Kinobesuche und die Lektüre von Grossenschenheften in den Auslagen der Kioske der Stadt. Diese zweifelhafte Erziehung, in Kombination mit seiner lieblosen Kindheit machten aus Ryerstad einen Soziopathen, der sich selbst für einen Helden hielt.

Von seiner Berufung“, seine Nachbarschaft in Ordnung zu halten überzeugt, begann er diese als Schläger zu patrouillieren. Von dem ehemaligen Vigilanten John Law, alias Tarantula inspiriert, beschloss Ryerstad schließlich selbst als autonomer Verbrechensbekämpfer aktiv zu werden. Seinen Namen wählte er als er zufällig einen 24Stunden am Tag geöffneten Deli-Grill, der sich auf Hühnerflügel (chicken-wings) spezialisiert hatte, entdeckte.

Bei seiner ersten Aktion als Nite-Wing wurde Ryerstad von einer Gang angegriffen und mit mehren Schussverletzungen ins Krankenhaus eingeliefert. Nach seiner Entlassung rächte sich Ryerstad an der Gang und tötete alle ihre Mitglieder. Danach begann er die Handlanger von Blockbuster, dem König der Unterwelt von Blüdhaven zu ermorden, darunter auch Ricky Noone, einer der führenden Männer der Blockbuster-Bande.

Bei einer seiner Aktionen traf Nite-Wing auf den skurril entstellten Dudley Soames, einen ehemaligen Polizisten, der in der Unterwelt der Stadt operierte. Soames machte Ryerstad mit Nightwing, dem vigilanten Beschützer von Blüdhaven, bekannt. Dieser willigte ein, Nite-Wing zu seinem Partner zu machen und gemeinsam bildeten Soames und Nightwing Ryerstad weiter aus, um ihn zu einem effektiveren Verbrechensbekämpfer zu machen. Gemeinsam mit Nightwing machte Ryerstad Jagd auf die Angehörigen der Blockbuster-Bande. Aufgrund von Ryerstads brutaler und unbedachter Vorgehensweise kam der verdeckt ermittelnde FBI-Agent Cisco Blaine ums Leben. Nightwing wandte sich daraufhin gegen ihn und brachte Nite-Wing zur Strecke. Ryerstad wurde ins Gefängnis von Blüdhaven, Lockhaven, gesperrt.

Nach Torques Verhaftung durch Nightwing wurde er in der selben Zelle verwahrt wie Ryerstad. Gemeinsam gelang es den beiden zu fliehen, nachdem sie eine allgemeine Gefangenenunruhen ausgelöst hatten. Im Streit mit Soames tötete Ryerstad diesen schließlich. Nachdem Blockbuster ihm die Ermordung von James Redhorn, dem Polizeichef von Blüdhaven, mit gefälschten Beweisen angehängt hatte, sah sich Ryerstad erneut zur Zusammenarbeit mit Nightwing genötigt, um seine Unschuld zu beweisen. Nachdem diese gelungen war, wurde er erneut verhaftet und zu einer erneuten Haftstrafe – wegen Mordes an Cisco Blaine und Dudley Soames – verurteilt.

147 Nocturna

Siehe Eintrag „Night Thief und Nocturna“ weiter oben.

148 Number One

Number One ist der Stellvertreter des Schurken Black Mask bei der Führung seiner Bande in der Zeichentrickserie „The Batman“ (US-Synchronstimme: Diedrich Bader). Er debütierte in der Folge „The Breakout“ in der er den von Batman vorübergehend gefangengenommenen Black Mask aus dem Gefängnis befreien kann – wofür dieser sich bedankt, indem er Number One erschießt, da dieser für seine Befreiung zu lange gebraucht habe.

149 Obeah-Man

Der Obeah-Man (obeah ist das Haitische Wort für einen Adepten der „schwarzen Künste“) war ein

Haitischer Kultführer, der die Mutter von Tim Drake (Robin III) ermordete. Die Figur wurde in Detective Comics # 618 vom Juli 1990 ins Batman-Universum eingeführt (Autor: Alan Grant, Zeichner: Norm Breyfogle). Der Obeah-Man ist optisch einem Voodoo-Priester nachempfunden. Er ist ein schlank-kraftiger, schwarzhäutiger Mann, der einen Zylinder und den traditionellen kultischen Schmuck eines Vodou-Priesters trug.

Der Obeah-Man war der Führer einer haitischen Sekte. Um Lösegeld erpressen zu können, liess der Obeah-Man die amerikanischen Geschäftsleute Jack und Sarah Drake von seinen Anhängern entführen, als diese während einer Business-Reise auf Haiti weilten. Obeah war äußerst brutal und skrupellos und schien außerdem eine sadistische Freude am Quälen anderer Menschen zu empfinden. Auf Bitten ihres Sohnes Tim Drake (der Batmans Geheimidentität herausgefunden hatte und später zum dritten Robin werden sollte) reiste Batman auf die Karibikinsel und begann den Fall zu untersuchen. Batman konnte schließlich den Aufenthaltsort der Drakes ausfindig machen, kam aber zu spät um die Vergiftung des Ehepaares durch den Obeah-Man zu verhindern: Sarah Drake erlag dem Gift, Jack Drake war in der Folge über Jahre behindert und an den Rollstuhl gefesselt. Der Obeah-Man selbst kam im Zweikampf mit Batman ums Leben, als er in einen von ihm selbst entfachten Scheiterhaufen stürzte.

150 Penguin

Siehe Artikel „[Penguin \(Comicfigur\)](#)“.

151 Penny Plunderer

Der Penny Plunderer (zu Deutsch „Penny Plünderer“, etwas freier: „Pfennig-Fuchser“ oder „Groschenklauer“) ist ein Gauner mit dem Batman in der Frühphase seiner Karriere zu tun hatte. Die Figur wurde noch von den Batman-Erfindern Bob Kane und Bill Finger selbst erdacht. Der Penny Plunderer war ursprünglich ein Zeitungsverkäufer mit dem Sprechenden Namen Joe Coyne (coin ist Englisch für „Münze, Geldstück“), der den Menschen ihre Zeitungen für einen Penny das Stück verkaufte. Schließlich begann er themenbasierte Verbrechen zu begehen die sich stets um das Thema des Pennys (englische Münze die in etwa dem deutschen Groschen entsprach) drehten. Er wurde schließlich von Batman besiegt und von einem Gericht zum Tode auf dem elektrischen Stuhl verurteilt. Der Riesen-Penny, den man in zahllosen Batman-Abenteuern als Trophäe in der Bat-Höhle sehen kann, spielte bei der Auseinandersetzung zwischen Batman und dem Penny Plunderer eine Rolle: namentlich versuchte Coyne diesen als Waffe gegen den Verbrechensbekämpfer einzusetzen.

Die Figur des Penny Plunderers wurde mittlerweile – aufgrund ihres klischeehaften Wesens – aus der Batman-Serie weitgehend hinausgenommen. In einer Geschichte in Batman Chronicles # 19 wird ein Gauner der Coyne ähnelt beim Versuch eine Ausstellung seltener Münzen zu überfallen von Batman in die Enge getrieben und beim Versuch zu fliehen von einer gigantischen, 4 Meter hohen, Penny-Requisite erschlagen – ein Schwanengesang auf die Figur. Eine permanente Hommage, die den Charakter davor bewahrt in Vergessenheit zu geraten, ist jedoch der auch in der aktuellen Batman-Kontinuität noch immer ständig als Siegestrophäe in der Bat-Höhle präsente Riesenpenny. Da dieser – neben der überdimensionierten Joker-Karte und der Tyrannosaurus-Statue – zu den bekanntesten und einprägsamsten Exponaten des Trophäen-Saales gehört wird der Plunderer, so lächerlich die Figur auch sein mag, wohl niemals völlig aus dem Batman-Kanon getilgt werden können.

In der modernen Bat-Kontinuität gibt es gleichwohl eine widersprüchliche Geschichte in der die Behauptung aufgestellt wird, Two-Face – und nicht der Plunderer – habe den Riesen-Penny einmal bei einem Versuch, Batman auf eine exotische Weise zu töten, benutzt (in der „Batman: The

Animated Series“ Episode „Almost Got 'Im,“).

152 Penguin

Der deutsche Name des „Penguins“. Siehe Eintrag „Penguin“ weiter oben.

153 Pistolera

Pistolera war eine Söldnerin, deren Wege sich gelegentlich mit denen von Batman kreuzten. Die Figur debütierte unter dem Namen „Gunbunny“ (auch kurz Bunny genannt) in Detective Comics # 674 vom Mai 1994 (Autor: Chuck Dixon, Zeichner: Graham Nolan). Unter dem Namen Pistolera trat die Figur erstmals in Birds of Prey: The Ravens # 1 vom Juni 1998 auf. Pistolera ist eine Art „Cowgirl“, sie trägt Jeans mit Chaps-Lappen, einen Cowboyhut, Pistolengürtel, Sporenstiefel und ähnliche Western-Accessoires, dazu meist Waffen im „Wild West“-Look.

Pistolera begann ihre „Karriere“ unter dem Namen [Gunbunny](#) als Geschäftspartnerin des Attentäters Gunhawk, der zugleich ihr Liebhaber war. Gemeinsam verübten sie eine Reihe von Attentaten - zumeist mit Scharfschützenwaffen aus großer Distanz. Zu dieser Zeit war sie eine Mischung aus einem Playboy-Playmate („Bunny“) und einem Scharfschützen. Bunny und Gunhawk trugen militärische Kleidung, die im Partnerlook gehalten war. Neben ihrer rauen Leidenschaft füreinander fielen beide vor allem durch ihre Passion für Schusswaffen jeder Art auf: Als beide nach Gotham kamen, um eine seltene Waffe von einer Waffenmesse zu stehlen, kam es zum Kampf mit Batman (Jean Paul Valley), wobei Bunny schwer verletzt wurde. Die Verschanzung des Paares in einem Gothamer Krankenhaus konnte schließlich durchbrochen und beide ergriffen werden (Detective Comics # 675, 1994). Nachdem beiden die Flucht aus dem Gefängnis geglückt war, nahmen sie ihre Partnerschaft zunächst wieder auf, überwarfen und trennten sich schließlich aber. Als „Pistolera“ schloss sich Bunny den „Ravens“ an, einer Gruppe von Söldnern unter der Führung von Chesire, der nur Frauen angehörten. Als Mitglied der Ravens war Pistolera vor allem eine Feindin der „Birds of Prey“. Nachdem Chesire das Team verließ, schwor Pistolera, die sich von ihrer Anführerin im Stich gelassen fühlte, dieser für ihren „Verrat“ blutige Rache. Bei einer Auseinandersetzung mit den Secret Six wurde Pistolera schließlich von [Deadshot](#) getötet (Secret Six # 2).

154 Poison Ivy

Siehe Artikel [Poison Ivy \(Comics\)](#).

155 Polka-Dot Man

Der **Polka-Dot-Man** (auch Mr. Polka-Dot) hatte seinen ersten Auftritt in der Jubiläumsausgabe Detective Comics 300 („The Bizarre Polka-Dot Man“) von 1961 und tritt seitdem gelegentlich, als über-auffällig klischeebefrachtete Karikatur des Figurentypus des Superschurken in, das eigene Medium selbstironisch relativierenden, Comics der Batman-Reihe auf.

Der **Polka-Dot-Man** heißt mit wirklichem Namen **Abner Krill**. Er trägt ein blitzweißes Kostüm, das seinen Körper von den Fußspitzen bis zum Kopf, mit Ausnahme eines Teils des Gesichtsfeldes, verhüllt und über und über mit bunten Pünktchen (Polka Dots) besprenkelt ist. Darüber trägt er ein Paar schwarzer Shorts, einen Gürtel und einen rotgetünchten Augen-Visor. Die Punkte sind nicht auf dem Kostüm aufgemalt, sondern nur besatzstückartig auf der Oberfläche des Kostüms befestigt und lassen sich jederzeit abziehen und als Wurfgeschosse (Mini-Kreissägen, fliegende Untertassen u.ä.) verwenden. Sie beinhalten in sich komplexe elektronische Sensoren die sich durch eine Mini-Konsole an Krills Gürtel fernsteuern lassen.

Kurz nach seiner ersten Begegnung mit Batman und Robin gelang es dem Polka-Dot-Man, Robin gefangen zu nehmen und ihn dazu zu zwingen eine Nachricht für Batman zu schreiben, durch die dieser in eine Falle gelockt werden sollte. Robin gelang es jedoch kleine Punkte in die Nachricht zu lochen die der Polka-Dot-Man als seine persönliche Signatur verstanden wissen wollte, bei denen es sich jedoch tatsächlich um Braille-Punkte (Blindenschrift-Zeichen) handelte. Diese warnten Batman vor der ihm gestellten Falle, und ermöglichten es ihm so, ihr zu entrinnen und den Schurken in dessen Versteck (einer Kartenfabrik - deren Standpunkt sich zudem durch die Verteilung der Schauplätze seiner Verbrechen auf einer Karte ergab) zur Strecke zu bringen.

Diese höchst absurde Geschichte wurde mittlerweile für null und nichtig erklärt und ist nicht mehr Teil der offiziellen Kontinuität der Batman-Reihe. 1996 hatte der Polka-Dot-Mans einen Kurzauftritt in dem Heft *Batman: GCPD* Nr. 1: Dort tritt er als ein Verrückter auf, der in einem bunt gepunkteten Pyjama kleinere Überfälle verübt. Da der Pyjama über keine höhere Technik verfügt, bedient der Polka-Dot-Man sich eines Baseballschlägers, um sich gegen die Polizei zur Wehr zusetzen. Mit diesem Schläger verletzt er u.a. den Police-Officer Foley der ihn zu verhaften versucht leicht, bevor er von Sergeant Harvey Bullock - einer regelmäßigen Nebenfigur der Batman-Comics - überwältigt werden kann, der ihn bewusstlos schlägt.

156 Professor Milo

Professor Achilles Milo, ein hagerer Mann, trat erstmals Detective Comics #247 vom September 1957 auf.

In seiner Debütausgabe verabreichte er Batman eine toxische Mischung, die in diesem eine Microchiroptera-Phobie (Angst vor Fledermäusen) auslöste, so dass dieser, von einer krankhaften Angst vor Fledermäusen und allem was Fledermäusen ähnelt, erfüllt wurde und fortan unfähig war, sein eigenes Kostüm zu tragen. Um den Schurken trotz dieses Handicaps ausschalten zu können, war Batman gezwungen, sich eine neue Kampfidentität zuzulegen: Starman. Dabei trug er dasselbe Kostüm, das James Robinson für den Starman in der gleichnamigen Comicserie 1951 verwendet hatte. Von nun an verwandte Batman das „Starplane“, den „Star-a-rang“ und ähnliche auf das Starman-Motiv übertragene Batman-Topoi. Milo, der alsbald erkannte, wer sich hinter Starman verbarg, versuchte diesem Trick Batman entgegenzuwirken, indem er noch furchterregendere Fledermausverkleidungen bei seinen Verbrechen annahm. Mit Hilfe von Robin gelang es Batman schließlich, seine Furcht zu überwinden: „Starman“ und Robin brachten Milo schließlich zur Strecke. Kurze Zeit später kehrte Milo zurück: diesmal attackierte er Batman mit einem Gas, das bei dem Besprühten den Verlust des Lebenswillens bewirkte. Mit Hilfe von Robin und seinem Butler Alfred Pennyworth vermochte Batman schließlich, auch diesen Anschlag zu überstehen und Milo erneut zu besiegen (Batman #113; Dezember 1957). Bei seiner Rückkehr nach langer Abwesenheit, manipulierte Milo den Zehnkämpfer **Anthony Lupus**, dem er ein Serum verabreichte, dass ihn vorübergehend in eine werwolfähnliche Kreatur verwandelte, dazu, für ihn Verbrechen zu begehen. Schließlich gelang es Lupus sich aus Milos Bann zu befreien und tötete Milo allem Anschein nach (Batman #255; April 1974). Dass dies ein Irrtum war, stellte sich heraus, als Milo als Leiter des Arkham Asylums wieder in Erscheinung trat (Batman #326 & 327; 1980). Er verhalf Insassen zur Flucht aus dem Asylum und versuchte außerdem, den als Patienten verkleideten Batman durch Behandlung mit halluzinogenen Gasen in den Wahnsinn zu treiben. Dieser Plan misslang jedoch als Milos von Arkham-Insassen, die seiner Kontrolle entglitten waren, attackiert wurde. Der Angriff der Geisteskranken ließ ihn als ein bibberndes Wrack, nunmehr selbst ein behandlungsbedürftiger Insasse der Psychiatrie, zurück. Nach seiner Entlassung aus der Anstalt von Arkham, spielte er Batman, im Auftrag des Jokers, gezielt Informationen zu, um diesen in eine Falle zu locken (Batman: Joker's Apprentice #1; 1999). Danach erklärte er seinen Ruhestand. Die Geschichte um Anthony Lupus wurde 1993 in einer Folge der Batman-Zeichentrickserie von Bruce Timm und Paul

Dini adaptiert.

157 Quakemaster

Quakemaster (zu Deutsch: "Meister des Bebens" oder „Meister der Erschütterungen“) war der Name eines bzw. zweier Batman-Schurken. Hinter dem Namen verbargen sich zum einen der zerstörungswütige ehemalige Architekt Robert Coleman, sowie später eine Puppe des Bauchredners Arnold Weskers, die dieser bei einer seiner Aktionen verwendete.

157.1 Quakemaster 1 (Robert Coleman)

Der eigentliche Quakemaster ist ein Schurken-Verschnitt der in DC-Specials # 28 ins Batman-Universum eingeführt wurde. Mit bürgerlichem Namen heißt der Quakemaster Robert Coleman. Bei seinen Aktivitäten stützt er sich auf einen von ihm selbst entwickelten, elektrisch geladenen Vorschlaghammer mit dem er seismische Erschütterungen auslösen kann, die er zu Kampfzwecken nutzt.

Coleman war ein durchschnittlich erfolgreicher, in Gotham City ansässiger Architekt, dessen berufliche Reputation irreparablen Schaden nahm als ein von ihm entworfener Apartment-Komplex einem Hurrikan nicht standhalten konnte und in sich kollabierte. Man machte Coleman für das Unglück verantwortlich und bezichtigte ihn statischer Fehlkalkulationen. Coleman, der sich zu Unrecht beschuldigt fühlte, beschloss in einem Anfall von Hysterie, sich an der Stadt die ihn „nicht hatte gelten lassen“ wollen zu rächen und erschuf den „Quakemaster“. In seiner neuen Identität löste er mit technischen Mitteln ein schweres Erdbeben aus, das ironischerweise nur die von ihm selbst entworfenen Gebäude in Mitleidenschaft zog. Später schloss er sich der Secret Society of Super Villains an, um die Freedom Fighters zu bekämpfen. Zuletzt nahm er ebenfalls eine subalterne Stellung ein, als er sich Lex Luthor und Brainiac während der Crisis on Infinite Earths als Handlanger aniente.

157.2 Quakemaster 2 (Dummy)

Eine Puppe des Bauchredners. Für genauere Angaben, siehe Artikel [Bauchredner \(Comicfigur\)](#).

158 Query

Query (englisch „Frage, Fragezeichen“) ist eine Handlangerin des Riddlers. Sie tritt meistens zusammen mit Echo (die auch Quiz genannt wird) auf. Beide zusammen sind auch als Riddler Girls bekannt und debütierten in Detective Comics Annual # 8 von 1995 (Autor: Chuck Dixon, Zeichner: Kieron Dwyer). Ihr bürgerlicher Name lautet Diedre Vance. Sie ist hochgewachsen, schlank, athletisch, vollbusig und agil. Meist trägt sie ein grün oder rosa getüchtes, enganliegendes Riddler-Shirt (mit charakteristischem Fragezeichen auf der Frontseite) und durchsichtige Netzstrümpfe, hochhackige Stiefel, Handschuhe und gelegentlich auch eine Domina-Schirmmütze. Zu ihren Accessoires zählen unter anderem Fragezeichen-Ohringe und eine - mehr angedeutete - Maske die ihre Augenpartie großzügig einrahmt, ohne ihr Gesicht wirklich unkenntlich zu machen - also im Grunde überflüssig ist. Ihr Haar ist lang und blond und variiert in der Länge (manchmal bis zu den Schultern, manchmal bis an den After). Query, ist, wie ihre Partnerin dem Riddler treu ergeben und diesem andeutungsweise erotisch zugeneigt. Wie Echo ist sie wilde, abenteuerlustig und kampfbegierig. Vor ihrem Treffen mit dem Riddler waren Query und Echo Bikerinnen, die ihren Lebensunterhalt durch Überfälle auf Geschäfte bestritten. Zu ihren „Leistungen“ zählt unter anderem die Entführung von Arthur Brown, dem Cluemaster, aus der Untersuchungshaft.

159 Ratcatcher

Der Ratcatcher (englisch „Rattenfänger“), alias Otis Flannegan, ist ein ehemaliger Mitarbeiter der Gotham City Stadtwerke, der sich, nach einer Verhaftung wegen Mordes, in die Abwasserkanäle unterhalb von Gotham City zurückgezogen hat und dort mit den Ratten haust. Die Figur des Rattenfängers trat erstmals im April 1988 in Detective Comics #585 auf, ihre Schöpfer waren die Autoren [Alan Grant](#) und [John Wagner](#), sowie der Zeichner Norm Breyfogle. Seine herausragenden Merkmale sind seine schwächliche Gestalt, seine mausartig vorschießenden Oberkieferfrontzähne, sowie die von ihm häufig getragene Gasmasken (ein Teil seiner Arbeitskleidung in den Kanalschächten) und gelegentlich sein grüner Arbeitsmantel und seine bräunliche Wathose. Die Figur des Ratcatcher ist, insbesondere in ihrer Eigenschaft, Ratten durch Pfeifesignale (aber irritierenderweise auch gelegentlich durch bloße Kommandos), die er mit einer länglichen Trillerpfeife bläst, befehlen zu können, der Figur des Rattenfängers von Hameln ([Rattenfänger von Hameln](#)) nachgebildet (wiewohl dieser im englisch Sprachraum als Pete Piper of Hameln bekannt ist).

Otis Flannegan war ein Angestellter der Stadtwerke von Gotham City, der mit der Aufgabe betraut war, das Kanalsystem der Stadt von Ungeziefer, insbesondere von Ratten – denen er physiognomisch auf eigentümliche Weise ähnelte – zu säubern. Nachdem Flannegan in einer Kneipenschlägerei einen anderen Mann ermordet hatte, wurde er wegen Totschlag zu einer langjährigen Haftstrafe verurteilt.

Nach seiner Entlassung aus dem Gefängnis entführte er den Polizisten, der ihn verhaftet hatte, den Richter, der ihn verurteilt hatte, den Gefängniswärter, der ihn während seiner Haftzeit beaufsichtigt hatte, sowie den Kronzeugen, dessen Aussage zu seiner Verurteilung geführt hatte und verschleppte die Männer in ein unterirdisches Verließ in den Abwasserkanälen unter Gotham City. Dort hielt er sie über mehrere Jahre fest, bis dem Richter schließlich die Flucht an die Oberfläche gelang. Flannegan, der ihn verfolgte, konnte zwar verhindern, dass der Richter anderen den Aufenthaltsort seiner Mitgefangenen mitteilte, indem er ihn kurz nach seinem Ausstieg aus einem Gullyschacht tötete, konnte jedoch nicht verhindern, dass die Aufmerksamkeit der Gotham City Polizei und von Batman auf die Angelegenheit gelenkt wurde. Nachdem mehrere Suchtrupps in die Abwasserkanäle eindrangen, um die Spur des Geflohenen Richters zurückzuverfolgen, versuchte Flannegan, seine übrigen Gefangenen zu ermorden. Batman konnte den Rattenfänger zwar schließlich überwältigen und gefangen nehmen, zuvor waren jedoch noch ein weiterer Gefangener (der Zeugen) erschossen und ein Mitarbeiter der Stadtwerke, der den Suchtrupp der Gotham City Polizei führte, von Flanneagans Ratten zerfleischt worden.

Zur Verbüßung seiner Strafe wurde Flannegan ins Blackgate Gefängnis gebracht. Dort richtete er sich häuslich ein, verdingte sich als Hilfskraft in der Krankenstation und stellte mit Hilfe von dressierten Ratten einen „Kurierdienst“ auf die Beine, der es den Häftlingen ermöglicht durch Botschaften, die den Tieren um den Hals gebunden werden, miteinander ungehindert durch das Wachpersonal, zu kommunizieren und sogar kleine Gegenstände von Zelle zu Zelle zu transportieren. Ihren Weg bahnen sich die Ratten durch Lüftungsschächte und sonstige Durchlässigkeiten des alten Gefängnisgemäuers. Im Gefängnis schloss Flannegan Freundschaft mit zahlreichen anderen Insassen geschlossen, so mit Bane (dem er bei der Flucht half; Batman: Vengeance of Bane #2, 1995), dem querschnittsgelähmten Dauerpatienten der Krankenstation Elmo Galvan, Arthur Brown und dem russischen Serienmörder „Beast“.

In der Zeit vor dem Erdbeben von Gotham City gelang es dem Ratcatcher zweimal aus dem Staatsgewahrsam zu entkommen, jedoch wurde er beide Male von Batman bzw. dem ersatzweise als Batman agierenden Nightwing wieder zur Strecke gebracht (Detective # 681, sowie Shadow of the # 41 und 42, 1994 bzw. 1995). Der Versuch, einen Massenausbruch unter der Leitung Arthur Browns

zu inszenieren, an dem sich auch Flanngen beteiligte, scheiterte (Batman: Blackgate # 1, 1997). Dafür gelang ihm kurz darauf, als das große „Erdbeben von Gotham City“ die Stadt verwüstete und auch die Anstalt von Blackgate zerstörte, die Flucht in die Stadt (Batman: Blackgate Isle of Men # 1, 1998). Nachdem der Ratcatcher lange Zeit sehr zurückgezogen in der Obdachlosengemeinde von Gotham City gelebt und sich verborgen gehalten hatte wurde er schließlich während der „Infinite Crises“-Storyline von einer menschlichen Kampfmaschine namens OMAC getötet.

- Auftritte in anderen Medien: Im Videospiel „Batman: Dark Tomorrow“ bekämpfte man den Ratcatcher nach einem Level als Endboss.

160 Rattenfänger

Siehe Eintrag „Ratcatcher“ weiter oben.

161 Ravager

Der Ravager (englisch „Verwüster“) war ein Serienkiller, der im Auftrag von Two-Face agierte. Er trug ein ärmelloses goldenes Hemd, nietenbesetzte Armbänder, einen Gürtel, der aus einer Metallkette bestand, blauschwarze Leggings und eine das ganze Gesicht bedeckende Maske, die nur seine Haare, Lippen und Augen enthüllte. Der Ravager wurde in dem Heft Batman #440 von 1990 geschaffen von dem Autoren [Marv Wolfman](#), dem Zeichner [Jim Aparo](#) und dem Inker [Mike DeCarlo](#).

Two-Face beauftragte den Ravager, einen Mann ohne näher beschriebene Vergangenheit, damit, Batman zu töten. Um Batman auf sich aufmerksam zu machen, ermordete er zunächst ein Rockmusikerduo und zwei Polizisten. Batman konnte den Ravager schließlich ausfindig machen und in einem Showdown auf der Hochplattform eines Staudamms besiegen. Der Ravager stürzte in die Tiefe und ist seither nicht wieder in Erscheinung getreten (Batman #440, 1990).

162 Reaper

Der Reaper (zu Deutsch „Schnitter“ oder „Sensenmann“) war ein Vigilant der einige Jahrzehnte bevor Batman die Gothamer Bühne betrat in der Stadt auf seine ganz eigene brutale Weise für „Gerechtigkeit“ sorgte. Dabei scheute er selbst davor nicht zurück, seine Widersacher zu töten. Der Schnitter trug einen rot-ledernen Kampfanzug eine Todenschädel-ähnliche Kopfbedeckung, einen langen Mantel, sowie zwei sichelartig geschwungene metallische Klingen an den Händen. Diese war der Sense von Gevatter Tod nachempfunden und symbolisierte den Anspruch des Reapers nicht bloß Beschützer der Menschen von Gotham zu sein, sondern auch Bestrafter und Rächer zu sein. Hinter dem Reaper verbarg sich der High-Society-Mann Judson Caspian.

162.1 Reaper 1 (Judson Caspian)

Judson Caspian wandte sich der Verbrechensbekämpfung zu, nachdem seine Ehefrau von einem Drogensüchtigen, der Geld zur Befriedigung seiner Sucht brauchte, ermordet worden war. Der Reaper wurde während dem zweiten Jahr von Batmans Karriere noch einmal aktiv, um die Irrtümer des seiner Meinung nach zu schonend mit den Kriminellen umgehenden Batman zu beseitigen. Durch Bruce Waynes Liaison mit Caspians Tochter Rachel wurde die Situation weiter verschärft. Caspian tötete dabei unter anderem Joe Chill, starb aber selbst im Kampf mit Batman beim Sturz vom Dach eines Hochhauses. Seine Tochter ging daraufhin zur Sühne der Taten ihres Vaters als Nonne ins Kloster.

162.2 Reaper 2 (Joe Chill Jr.)

In einer späteren Geschichte schlüpfte Joe Chills Sohn kurzzeitig unter den Mantel des Reapers (Batman: Full Circle, 1991) in dem Bestreben, Batman in den Wahnsinn zu treiben, um so Rache für den Tod seines Vaters zu nehmen.

163 Red Hood

Red Hood ("Rote Kapuze") ist der Name zweier Schurken, die als Markenzeichen das Tragen eines roten Helmes gemeinsam haben. Der erste Red Hood debütierte 1952 in Batman 152 (Autor: Bill Finger), 2004/05 tauchte die zweite Figur dieses Namens in der langen Storyline "Under the Hood" (Autor: Judd Winick, Zeichner: Matt Wagner) auf.

163.1 Red Hood I

In der ursprünglichen Version war der erste Red Hood die ursprüngliche Tarnidentität des Mannes der später zum Joker wurde: Red Hood war in dieser Version ein Meisterkrimineller der bei einem seiner Coups, dem Einbruch in einer Chemiefabrik, verunglückte, in ein Auffangbecken stürzte und durch den Kontakt mit den giftigen Säuren zum Joker wurde.

In einer revidierten Fassung des Stoffes war Red Hood eine Tarnung die von immer anderen Mitgliedern einer Diebesbande angenommen wurde, um die Polizei irrezuführen: diese sollte nach tatsächlich nicht vorhandenen Gemeinsamkeiten im Handeln und Auftreten des Hoods suchen, um diesen ausfindig zu machen. Da aber solche nicht vorhanden waren, da ja stets andere Männer unter der Maske steckten, würde dieses Unterfangen erfolglos sein. Als schließlich ein erfolgloser Komiker in die "Red Hood Bande" aufgenommen wurde, musste dieser die Hood-Verkleidung (kuppelförmiger rotgläserner Helm, roter Umhang, schwarzer Anzug) bei einem Einbruch in das "Ace Chemicals"-Werk tragen, in dem er früher als Chemielaborant tätig gewesen war. Der Einbruch in Ace Chemicals misslang, da dies ohne Wissen der Bande Wachleute eingestellt hatte: diese erschossen alle Mitglieder der Bande außer dem Komiker unter der Hood-Maske. Dieser wurde von Batman, der am Tatort erschien, in die Enge getrieben, floh über einen Laufsteg und stürzte in ein Auffangbecken und entkam durch ein Abflussrohr ins Freie. Der spezielle Atemmechanismus unter dem "Red Hood"-Helm ermöglichte ihm das Atmen im Auffangbecken, verhinderte aber nicht die gänzliche Mißstaltung seines Körpers: seine Haare färbten sich grün, die Haut weiß, die Lippen blutrot. Ob seines Anblicks wurde der Komiker wahnsinnig, gab die Red Hood-Identität auf und nahm die Identität des Jokers an. Das Kostüm des Hoods wurde einerseits im Besitz des Jokers (Batman # 450), andererseits in Batmans Besitz (The Man Who Laughs) gesichtet.

163.2 Red Hood II

Der zweite Red Hood war eine Verkleidung die Jason Todd, der vermeintlich verstorbene zweite Robin, annahm, als er kurz nach der Kriegsspiele-Storyline wieder in Gotham City auftauchte. Der neue Hood trug keinen Anzug mehr sondern normale Straßenkleidung und eine schwarze Lederjacke, verzichtete auf den roten Umhang und trug nicht mehr einen kuppelförmigen sondern eine kopfähnlichen Helm. Der neue Red Hood richtete sich in seinen Aktivitäten vor allem gegen den Joker und die Black Mask Bande. Daneben wendete er sich aber auch gegen Batman und seine Verbündeten, da diese seiner Meinung nach im Umgang mit den Kriminellen „zu lasch“ seien. Sein erklärtes Ziel war dabei Gotham „zu säubern“, also von Verbrechen zu reinigen, wobei er auch vor brutalen Methoden, bis hin zu Mord, nicht zurückschreckte.

164 Rhino

Rhino (zu Deutsch „Rhinozeros“ oder „Nashorn“) ist ein wenig intelligenter, dafür um stärker Schläger und tritt meistens als Leibwächter des Bauchredners in Erscheinung. Für weitere Informationen zu Rhino, siehe Artikel [Bauchredner \(Comicfigur\)](#).

165 Riddler

Siehe Artikel: [Riddler](#).

166 Romana

Romana war ein Mitglied der Troika, einer Gruppe russischer Krimineller, die Gotham City einmal zu übernehmen versuchte. Sie debütierte in Robin # 12 vom Dezember 1994. Neben Romana gehörten [KGBeast](#) und [Colonel Vega](#) der Gruppe an.

167 Rupert Thorne

Rupert Thorne war ein korrupter Stadtrat, der eine Weile die Unterwelt von Gotham City kontrollierte. Der dickleibige, aber nicht schwerfällige, Thorne ist ein klassischer Schurke vom Typ des korrupten Politikers. Er begeht nicht selbst irgendwelche, sondern delegiert seine Pläne aus verrauchten Hinterzimmern an Andere weiter. Thorne ist normalgroß hat ein fleischiges Gesicht und schütteres weißes Haar. Meist trägt er Hosen mit Bügelfalte. Die Erfinder der Figur waren der Autor Steve Englehart und der Zeichner Marshall Rogers, der Thorne in Detective Comics # 469 erstmals Gestalt verlieh.

Über Thornes persönlichen Hintergrund ist nur wenig bekannt. Man weiß lediglich, dass sein Bruder Bradford Thorne ist, als Crime Doctor eine schauerliche Erscheinung der Gothamer Unterwelt. Rupert Thorne war einige Jahre lang der korrupte Mittelpunkt und die Führungsfigur im Stadtrat von Gotham. Er hatte es sich zum Ziel gemacht, die Stadt aus dem Schutz der Legalität seines Amtes mit fragwürdigen Mitteln ganz in seine Hand zu bringen. Mit Hilfe von willfährigen Politikern in den entscheidenden Gremien der Stadt, dem sogenannten „dem Klub der Tobbaconisten“, baute er sich allmählich eine erhebliche Machtposition auf, die er für seine kriminellen Geschäfte nutzte. So konnte er unter anderem das umstrittene Atomkraftwerkprojekt seines Handlangers James Sartorius umsetzen und Hamilton Hill als Bürgermeister der Stadt lancieren.

Als es Professor Hugo Strange gelang, Batmans Geheimidentität herauszufinden, versuchte Thorne, den Wissenschaftler dazu zu zwingen, ihm den Namen des Mannes zu verraten der sich hinter Batman verbrigt. Strange weigerte sich aber - selbst unter Folter - beharrlich den wahren Namen des „Fledermausmannes“ preiszugeben. Als Strange aufgrund der ihm angetanen Mißhandlung schließlich zusammenbrach glaubte man aus ihm kein Wissen mehr herauspressen zu können. Im Glauben, Strange sei tot, warf man ihn in den Gotham River. Kurz darauf begann Stranges vermeintlicher Geist, Thorne heimzusuchen und ihn in den Wahnsinn zu treiben. Thorne verfiel aufgrund seelischer Überreizung vorübergehend tatsächlich dem Wahnsinn und wurde in Arkham Asylum eingeliefert.

Nach seiner Entlassung kam er Strange auf die Schliche: dieser hatte seinen Tod nur vorgetäuscht und ihn aus Rachsucht mit Hilfe technischer Apparate gefoltert. Es gelang Thorne schließlich Strange als Rivalen auszuschalten. Sein nachfolgender Versuch, die politische Macht in Gotham durch korrupte Machenschaften wieder an sich zu bringen wurde von Batman und dem Gothamer Polizeichef James Gordon vereitelt: der als Krimineller überführte Thorne wurde nach einem

Showdown im Rathaus verhaftet und ins Gefängnis gesteckt.

In der Zeichentrickserie „Batman: The Animated Series“ tritt Thorne - im Original synchronisiert von John Vernon ebenfalls auf. Hier ist er der unangefochtene König der Unterwelt von Gotham City. In der Folge „Two-Face“ tritt er das erste Mal in Erscheinung: hier ist er indirekt verantwortlich für die Erschaffung des persönlichkeitsgespaltenen Schurken. Thorne versucht den jungen Staatsanwalt Harvey Dent dazu zu bewegen von der strafrechtlichen Verfolgung seiner Handlanger abzusehen, indem er droht, ansonsten Dents psychologisches Gutachten, aus dem hervorgeht, dass er an einer multiplen Persönlichkeitsstörung leidet, zu veröffentlichen. Beim Zweikampf von Thorne und seinen Handlangern in einer Fabrik mit Dent wird letzterer bei einer Explosion schwer verletzt und bleibt mit dem charakteristischen zur Hälfte versehrten, zur Hälfte immaculaten „Two-Face-Gesicht“ zurück. Hier nahm Thorne also die Stelle ein, die Salvatore Maroni in der Zeichentrickserie gespielt hatte.

In der Serie wird Thorne auch - anders als in den Comics - als der Spiritus rector von Banes Anschlag auf Batmans Leben - vorgestellt. Thorne heuert hier den Südamerikaner an, um Batman zu beseitigen, damit seine Geschäfte von diesem nicht weiter beeinträchtigt werden. Candice, Thornes Assistentin, verführt Bane hinter dessen Rücken und fordert diesen auf, zusammen mit ihr neben Batman auch Thorne zu töten und gemeinsam dessen Erbe als Leiter seiner Organisation anzutreten. Nachdem Batman Bane mit schwerer Not besiegt hat, weist er Thorne auf Candices Verrat hin. Am Ende der Folge nähert Thorne sich Candice in bedrohlicher Geste - und das Bild wird schwarz, der Abspann beginnt. Es wird impliziert, dass sie für ihr Doppelspiel mit dem Leben zahlen muss. (obwohl in einem Comic anders als auf der Episode basiert überlebt).

Anders als in den Comics trägt Ruperts Bruder in der Zeichentrickserie nicht den Namen Bradford, sondern Matthew. Matthew Thorne entfernt operativ einen Herztumor bei seinem Bruder und bekommt dafür von diesem die Zusicherung, dass er seine Beziehungen zum Wohle des Bruders einsetzen wird, um ihm eine neue ärztliche Lizenz zu beschaffen. Abgesehen von den traditionellen Batman-Schurken war Thorne der Hauptgegenspieler von Batman in der Serie. In der Serie besitzt Thorne eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem Komödianten Jonathan Winters. In dem Konsolenspiel „The Adventures of Batman & Robin“ für Sega CD schlüpft der Formenwandler Clayface in Thornes Gestalt um dessen Ressourcen zu nutzen, um diverse Schurken anzuheuern, um Batman zu töten. Der wahre Thorne kehrt am Ende des Spiels heim - er war im Urlaub gewesen. In dem Zeichentrickfilm „Batman: Mystery of the Batwoman,“ arbeitet Thorne mit dem Pinguin und Carlton Duquesne bei einem Waffendeal zusammen. In der Zeichentrickserie „The Batman“ wird Thornes Syndikat in der ersten Folge von Batman zerschlagen, bevor Schurken wieder Joker die Bühne betreten. Synchronisiert wurde Thorne hier von Victor Brandt. In der Comicserie „The Batman Strikes!“ die innerhalb der Kontinuität der Zeichentrickserie angesiedelt ist spielt Thorne ebenfalls eine Rolle. In einem älteren Entwurf des Handlungsverlaufes der Serie war Thorne sogar als der Urheber des Anschlags auf das Leben der Familie Wayne durch Joe Chill angedacht.

168 Savage Skull

Der Savage Skull ist ein entstellter ehemaliger Polizist. Die Figur debütierte in Batman 360 (Autor: Doug Moench).

169 Scarface

Scarface (zu deutsch „Narbengesicht“) ist der Name der Bauchrednerpuppe des Ventriloquist (siehe Eintrag „Ventriloquist und Scarface“ weiter unten). Der Name wurde in Anspielung an den Spitznamen von [Al Capone](#) gewählt.

170 She-Cat

Eine Nachahmerin von Catwoman, die wie diese ein Katzenkostüm trägt und Juwelen und andere Kostbarkeiten stiehlt. Sie debütierte in Catwoman # 41 (?) von 1996 (Autor: Doug Moench, Zeichner: Jim Balent).

171 Slasher

Der **Slasher** (englisch „Schlitzer“) war ein wahllos mordender Geisteskranker, der ein von Kopf bis Fuß grünes Kostüm und eine weiße hockeymaskenähnliche Gesichtsmaske, einen orangenen Gürtel und Stiefel trug. An seinem rechten Arm war eine Schwertklinge fixiert an seinem linken Arm eine Kreissäge. Er wurde von Marv Wolfman und Jim Aparo geschaffen.

Der Slasher war ein mordender Vigilant, der es sich zum Ziel gemacht hatte Gotham City von allen Menschen, die in seinen Augen Ungeziefer“ darstellten, zu säubern, so u.a. von Obdachlosen, Kleinkriminellen und Prostituierten. Batman brachte ihn nach einer Verfolgungsjagd durch die Kanalschächte von Gotham City (Batman 445 [1990]) zur Strecke.

172 Sleeper

Sleeper ("Schläferin") ist eine Seriemörderin die an Schlaflosigkeit leidet. Sleeper, die in Batman # 516 von 1995 debütierte (Autor: Doug Moench, Zeichner: Kelly Jones), wurde von einem riesenhaften Mann namens **Remmy Sturgis**, der für eine ominöse Regierungsorganisation arbeitete, durch ein Spezialprogramm aus Schlafentzug und Hypnose dazu programmiert, in ihrem aufgekratzten Zustand zwischen Wachheit und "Schläfrigkeit ohne einschlafen zu können", Auftragsmorde zu begehen. Ihre Mordaufträge erhielt sie von ihrem Programmierer (Sturgis), dessen Weisungen sie in somnambulen Zustand zumeist meist mit Stichwaffen (Dolche) und narkotische Gasen ausführte (ein anderes "Produkt" dieses Programms war der Killer Mekros). Nachdem Sleeper und Sturgis sich von ihren Auftraggebern losgesagt hatten, begannen sie die Wissenschaftler, die das Sleeper-Programm erdacht und umgesetzt hatten, zu ermorden. Als Batman den beiden, auf die Spur kam, wurde Sturgis - der sich in Sleeper verliebt hatte - von seinen Komplizen ermordet, während Batman Sleeper gefangen nehmen konnte. Dabei fiel sie in ein Koma aus dem sie bislang nicht wieder aufgewacht ist (Batman # 517).

173 Snowman

Der Snowman (zu Deutsch: „Schneemann“), alias Klaus Kristin, war das Produkt der Verbindung eines Yetis und einer Menschenfrau (erster Auftritt: Batman # 337, Juli 1981). Er besaß Eiskräfte und kämpfte mehrmals gegen Batman, bei seiner letzten Niederlage kam er augenscheinlich in Tibet ums Leben.

174 Socko

Eine behelfsmäßige "Puppe", bestehend aus einem Socken, die der Bauchredner gelegentlich verwendet. Für weitere Informationen siehe Artikel [Bauchredner \(Comicfigur\)](#).

175 Speedboys

Die Speedboys sind eine Bande von Autodieben und -schiebern, die es besonders auf schnelle und

teure Sportkarossen abgesehen haben. Die Gruppe debütierte in Robin # 1 von 1993 (Autor: Chuck Dixon, Zeichner: Tom Grummett). Dabei verbinden sie Geschäftliches mit Leidenschaft: Die von ihnen entwendeten Wagen benutzen sie entweder für illegale, nächtliche Autorennen in den Vororten von Gotham City oder gar in den Straßenschluchten der Downtown selbst; ansonsten bearbeiten die Fahrzeuge notdürftig (neue Nummernschilder, neuer Lack etc.), bringen sie außerhalb des Stadtgebietes und verkaufen diese dann weiter. Der bekannteste Speedboy ist der stumme Mechaniker Cassidy, ein wenig intelligenter, aber kampfstarker Schläger. Der Versuch der Gruppe, den Redbird, Robins Pendant zum Batmobil, zu entwenden, scheiterte.

176 Spellbinder

Spellbinder (englisch „jemand der einem anderen einen Spruch auferlegt“) ist der Name zweier Schurken, die bei ihren Taten auf illusionistische Tricks bzw. telepsychosuggestive (die Wahrnehmungsorgane von außen durch pure Willenskraft beeinflussen können) Fähigkeiten zurückgreifen. Der erste Spellbinder war Dilbert Billings, aktuelle Trägerin dieses Namens ist Fay Moffit. Spellbinder I wurde in Detective Comics # 358 vom Dezember 1966 in die Batman-Serie eingeführt. Die moderne Version beider Figuren geht auf Chuck Dixon und Staz Johnson in Detective Comics # 691 vom November 1995 zurück.

Nach Verlagsangaben ist Spellbinder II 1,67 m groß und wiegt etwa 52 kg. Ihre Augenfarbe ist blau, ihre Haarfarbe Pink (gefärbt). Die Haare sind kurz geschoren mit Ausnahme eines langen Pferdeschwanzes am Hinterkopf.

176.1 Spellbinder I (Dilbert Billings)

Der erste Schurke, der den Namen Spellbinder führte, war Dilbert Billings (a.k.a. Keith Sherwood). Er trug ein vorwiegend in Orange und Gelb gehaltenes Kostüm und verkörperte gleichsam die grellbunte Vorstellungen, die die meisten Amerikaner von der Pop-Art hatten. Billings war ein Gauner der die geistesverwirrenden Effekte der Op-Art auszunutzen versuchte, um als Krimineller zu reüssieren. Bei ihrer ersten Begegnung miteinander, schickte Spellbinder Batman auf einen Spießrutenlauf durch ein Labyrinth aus, Trancezustände auslösenden, Geräte. Doch schließlich gelang es dem Verbrechensbekämpfer, die so ausgelösten Halluzinationen zu überwinden (Detective Comics #358; Gardner Fox, Sheldon Moldoff und Joe Giella). Kurz darauf trat Billings in Supermans Heimatstadt Metropolis in Erscheinung: inzwischen hatte er seine Ausrüstung um einen hypnotischen Propeller ergänzt, den er auf seinen Rücken geschnallt hatte. Außerdem besaß er nun eine sonische Brustplatte mit der er Superman durch intensive Schallschläge auf Distanz halten konnte. Letztlich besiegte jedoch auch dieser Held Spellbinder, indem er diesen in eine Echokammer lockte, in der dieser sich selbst mit seinen - von der Wand zurückprallenden - Schockwellen bewusstlos schlug (Superman # 330; von Martin Pasko, Curt Swan, and Frank Chiaramonte). Billings kehrte im Zuge einer mysteriösen Verbrechenswelle nach Gotham zurück, die die Stadt überzog, als Batman vorübergehend verschwunden war: wieder in sein Originalkostüm gewand, war er der erste aus der Schurkenansammlung, den Batman zur Stecke brachte (Batman #336). Ein Eintrag in Who's Who # 21 gedachte seiner Karriere.

In einem neuen grün-orangefarbenen Kostüm mit nur zaghaft angedeuteten hypnotischen Kräften schloss er sich der Gruppe der „League-Busters“ an, einer Bande von Schurken, die den Helden der Gerechtigkeitsliga nachstellte (Justice League International # 65 und Justice League America # 90).

Nach verheerenden Niederlagen kehrte er nach Gotham City zurück, wo er mit seiner Freundin **Fay Moffit** eine neue Bande um sich scharrte. Das Angebot des dämonischen **Nerons**, ihm im Austausch für seine Seele, große Macht zu verleihen, schlug er jedoch aus. Seine Freundin hingegen war nicht: Sie schoss ihm eine Kugel in den Kopf und ging an seiner Stelle auf Nerons Angebot ein

und wurde so zum zweiten Spellbinder.

176.2 Spellbinder II (Fay Moffit)

Fay Moffit wurde zum zweiten Spellbinder, nachdem sie ihren Liebhaber, Dilbert Billings, den ersten Spellbinder, erschoss, um an seiner Stelle das Angebot des Dämonen Neron anzunehmen, in einen neuen, mächtigeren Spellbinder verwandelt zu werden. Von dem Höllenfürsten erhielt sie die Fähigkeit durch ihren bloßen Willen den okzipitalen Lappen des Gehirns, in dem visuelle Eindrücke aufgenommen und ausgewertet werden, zu manipulieren und derart überzeugende Illusionen zu erzeugen, dass diese psychosomatische Auswirkungen zeitigten: wem sie suggeriert er würde brennen, trägt tatsächliche Brandwunden davon. Erst mit Robins Hilfe - der ihm über ein Virtual-Reality-Gerät per Funk den Weg wies - gelang es Batman seine Sinnestäuschungen zu überwinden und Moffit zu ergreifen (Detective Comics # 691-692, November 1995; von Chuck Dixon, Staz Johnson und Scott Hanna).

Ihre Kräfte zu neutralisieren stellte sich als verhältnismäßig einfach heraus: um sie sicher in der Hochsicherheitsstrafvollzugsanstalt „Slab“ verwahren zu können, mussten die Behörden lediglich ihre Augen mit undurchsichtigen Material verbinden (Green Lantern # 79). Nach einer kurzzeitigen Verlegung nach Arkham gelang ihr die Flucht aus dem Behördengewahrsam und sie trat in die Dienste von Mark Desmond, dem Chef der Unterwelt von Blüdhaven, einer Gotham City benachbarten Stadt. In seinem Auftrag versuchte sie, den Aufenthaltsort der Batcave von der Hacking Oracle herauszufinden, indem sie sich als die Heldin Black Canary ausgab (Birds of Prey: Batgirl # , 1998).

Nach ihrer erneuten Festnahme wurde ihr Gefangenentransport von den mächtigen Bewohnern des Planeten Apokalypse auf den düsteren Planeten entführt: sie willigte ein, sich in den Dienst des Herrschers von Apokoliypse, Darkside, zu stellen, um diesem trübsinnigen Planeten entkommen zu können (Birds of Prey # 12-14, 1999).

177 Spook

Der Spook (zu Deutsch „Spuk“) ist ein Ausbruchskünstler in Gespensterverkleidung, der sich darauf spezialisiert hat, Kriminelle gegen Bezahlung aus dem Gefängnis zu befreien. Die Figur debütierte in Detective Comics # 434 von 1973 (Autor: Frank Robbins, Zeichner: Irv Norvick und Dick Giordano). Der Spook trägt eine einfarbige, grüne Kutte, die seinen gesamten Körper verhüllt. Sein Gesicht wird nicht mit Stoff verborgen, und müsste eigentlich erkennbar sein, ist aber dennoch nie zu sehen, da die Gesichtsöffnung stets in Schwarz gehalten ist. Dies ist allerdings eher ein graphischer Kunstgriff der Zeichner als ein Trick der Figur: naturwissenschaftlich müsste sein Gesicht zumindest ausschnitthaft zu sehen sein, das wider-natürliche Verbergen dient wohl nur dazu den geheimnisvoll-mystischen Charakter des Spook zu betonen

177.1 Spook 1

Vadimir „Val“ Kaliban war ein Mitarbeiter eines Gothamer Architekturbüro. Als sein Arbeitgeber mit der Renovierung von Old Blackgate Prison, dem Gothamer Stadtgefängnis, beauftragt wurde, nutzte Kaliban die Gelegenheit, um während des Umbaus geheime Fluchtwege in das Gefängnis zu integrieren. Das Wissen um diese Fluchtwege verkaufte er hernach für teures Geld an die in Old Blackgate inhaftierten Delinquenten. Als sein Arbeitgeber Kaliban bei der Manipulation der Bauskizzen ertappte, ermordete er diesen, wofür man ihn zum Tode verurteilte und dem Anschein nach auf dem elektrischen Stuhl hingerichtet. Wie sich später herausstellte hatte Kaliban seine Verurteilung absichtlich herbeigeführt und einen Doppelgänger seine Stelle einnehmen lassen, der an seiner statt hingerichtet wurde. Für Kaliban ergab sich so der Vorteil, für tot gehalten, ungestört

agieren zu können.

Aus der Sicherheit dieser Position begann Kaliban damit, in seiner Verkleidung als „Spook“ nachts in den Zellen von wohlhabenden Sträflingen einzudringen und diesen „Ausbruchs-Policen“ anzubieten. Unter seinen Klienten war auch der Bandenchef „Big Turk“ Ramis (Detective # 434, 1973). Als Batman auf die Aktivitäten des Spook aufmerksam wurde folgte eine Serie von geistigen Schlagabtauschen: Spook entwendete das Batmobil, während Batman ihm eine Falle stellte, indem er sich als Sträfling verkleidete und auf das Erscheinen des Spook in seiner Zelle wartete. Dieser konnte zwar entkommen, dafür entdeckte Batman aber bald dessen Versteck in einer verlassenen U-Bahn-Station. Anhand der dort von ihm genommenen Fingerabdrücke konnte man den Spook als den „toten“ Val Kaliban identifizieren (Detective # 435, 1973).

Mit Hilfe von Alfred Pennyworth und dem Privatdetektiv Jason Bard gelang es Batman schließlich, das zweite Versteck des Spook, das alte Blackgate Gefängnis (Old Blackgate) ausfindig zu machen und den Ausbruchskünstler zu verhaften. Um diesen sicher verwahren zu können, inhaftierte man ihn, in ein von ihm selbst entworfenes, „ausbruchssicheres“ Gefängnis; die Blaupausen dazu fand man in seinem Versteck.

Die von Spook angelegten Tunnel nutzte Batman fortan, um seine eigenen Ein- und Ausgangsmöglichkeiten im Gothamer Gefängnis zu erleichtern (Detective # 470, 1977) während das U-Bahn-Tunnelversteck sein Ausweichquartier für Krisenzeiten wurde.

Kaliban unternahm später zwei erfolglose Racheversuche an Batman und den Versuch zum Schema der Ausbruchspolice zurückzukehren (Batman # 276, 1976; Batman 304, 1978; Detective # 488, 1979). Danach wurde er in der Gothamer Unterwelt marginalisiert: Er agierte als Mitglied der Jury bei einem Prozess der die Identität des Killers des vermeintlich ermordeten Batmans aufklären sollte (Batman # 291-294). Dem Versuch seine Strähne des Mißerfolgs durch eine Zusammenarbeit mit anderen Figuren der Gothamer Unterwelt zu beenden war ebenfalls kein Erfolg beschieden (Detective # 526). Danach wurde der Spook vorübergehend in Arkham untergebracht (Shadow of the Bat # 3 und 4, 1992), um schließlich nach New Blackgate rücküberführt zu werden, wo er eine Zelle mit Johnny LaMonica teilte.

Bei einer Entlassung auf Bewährung musste der Spook indessen feststellen, dass er der Welt außerhalb des Gefängnisses nicht mehr gewachsen war, so dass er absichtlich gegen seine Bewährungsaufgaben verstieß, um in die vertraute Umgebung der Haft zurückkehren zu können (Gotham Knights #).

177.2 Spook 2

Ein chronologisch früher anzusiedelnder Spook trat in einer dreiteiligen Storyline in der Reihe „Legends of the Dark Knight“ in den Ausgaben # 102-104 von 1998 auf. Bei diesem Spook handelte es sich um einen amerikanischen Geheimdienstbeamten, der nach einer fehlgeschlagenen Mission wahnsinnig wurde und begann, seine Tarnidentität als „Spook“ ernst zu nehmen und sich fortan für einen richtigen Geist zu halten. In seinem Irssinn machte er Jagd auf jene Personen, die er für seine „Ermordung“ verantwortlich machte, konnte aber schließlich von Batman unschädlich gemacht werden.

178 Squid

Der Squid (wörtlich „Tintenfisch“, in früheren Übersetzungen fälschlich „Qualle“), a.k.a. Lawrence Loman, a.k.a. Clement Carp, war ein chinesischer Bandenchef der Gotham City kurzzeitig beherrschte. Squid debütierte in Detective # 497 vom Dezember 1980 (Autor: Gerry Conway, Zeichner: ?). Sein Markenzeichen war seine eigentümliche Figur. Der Squid wurde schließlich im

Streit mit Waylon Jones (Killer Croc), einem Mitglied seiner Bande, getötet (Detective # 524, März 1983). In "52" # 25 von 2006 wurde die Figur als Teilnehmer einer Versammlung der Gotham Unterwelt wiederbelebt.

179 Stalker

Stalker ist ein afrikanischer Großwildjäger, er in der Zeichentrickserie Batman Beyond auftritt (US-Synchronstimme: Carl Lumbly). Sein Markenzeichen besteht darin, dass er seine Beute mit bloßen Händen erlegt. Nachdem er bei einer seiner Jagden von einem Panther angefallen und schwer verletzt wurde, wurde seine Wirbelsäule mit einem speziellen Aufbaupräparat verarztet: dieses verlieh ihm übermenschliche Stärke, ausgeprägte Sinne und Agilität. Auf der Suche nach neuen "Jagdherausforderungen" kam er nach Gotham wo er versuchte Batman zu seiner Beute zu machen, der ihn schließlich besiegen konnte. Später unterstützte er Batman im Kampf gegen die terroristische Kobra-Organisation. Trotz seines Fanatismus als Weidmann besitzt Stalker eine Art Ehren-Kodex, des Weiteren distinguiert es ihn von den meisten anderen Batman-Schurken, dass er weder sadistisch noch geisteskrank ist. In der Folge „Epilogue“ der Serie Justice League Unlimited hatte er einen Cameo-Auftritt.

180 Stallion

Stallion (zu Deutsch "Hengst") ist der Spitzname des bulligen Schlägers Randy 8oder Rudy?) Hanrahan. Die Figur wurde von Chuck Dixon und Scott McDaniel ins Batman-Universum eingeführt und debütierte in Nightwing # 14 vom November 1997. Stallion ist durchschnittlich groß, kräftig gebauter Mann mit gut ausgebildeten Muskeln und einem ungepflegten Äußeren. Er trägt meist einen Dreitagebart, eine blauen Anzug der eine Mischung aus Overall und Western-Dress darstellt, sowie einen Cowboyhut.

Hanrahan ist ein ehemaliger Footballprofi, der seine Karriere wegen einer Knieverletzung aufgeben musste. Um sich finanziell über Wasser zu halten arbeitete Hanrahan, ein im übrigen wenig intelligenter Mann, zunächst als Geldeintreiber für den Pinguin in Gotham City. Später siedelte er nach Blüdhaven über wo er lange Zeit im Dienst des lokalen Unterweltkönigs Blockbuster stand. Seine häufigen „Arbeitskollegen“ sind Brutale, Lester Buchinsky (Electrocutioner III.) und Lady Vic.

181 Steeljacket

Steeljacket (zu Deutsch „Stahlmantel“), dessen wahre Identität unbekannt ist, ist das Ergebnis eines fehlgeschlagenen Genversuchs, bei dem ein Mensch-/ Vogel-Hybride erschaffen werden sollte. Steeljacket besitzt ein furchterregendes, monströses Äußeres: seine Kieferknochen sind äußerlich sichtbar, da ihm knochenbedeckendes Fleisch in der unteren Gesichtsparte teilweise fehlt. Ebenfalls völlig entblößt sind seine lidlosen gelben Augen. Haut und Haare des entstellten Mannes sind durch und durch lehmfarben. Er besitzt, wie bei „Vögeln“ typisch, leichte, empfindliche Hohlknochen, die ihn zwingen, einen metallenen Schutzanzug zu tragen, dem er auch seinen Namen verdankt. Der Anzug besteht aus einer massiven Panzerung und einem sich kuppelartig über seinem Kopf wölbenden Helm-Teil. Steeljacket trat erstmals in Detective Comics # 681 vom Januar 1995 auf. Autor dieses Heftes war Chuck Dixon, als Zeichner war Graham Nolan für das äußere Erscheinungsbild des Schurken verantwortlich.

Über den Werdegang des Mannes der schließlich zu „Steeljacket“ wurde, vor seiner Verwandlung, ist nichts bekannt. Nach einer Behandlung mit einer Variation des von Kirk Langstrom entwickelten Man-Bat-Serums, veränderte er sich genetisch. Nach seiner Transformation in ein monströses Hybrid-Wesen aus Mensch und Vogel, nahm Steeljacket einen blutigen Rachefeldzug gegen die Verantwortlichen für seine Verwandlung auf: er überzog Gotham City mit einer Serie grausamer Morde, für die Dick Grayson, der zu dieser Zeit stellvertretend für Bruce Wayne als Batman agierte, zunächst Jean Paul Valley, einen mutmaßlich geläuterten Attentäter, verantwortlich machte. Schließlich gelang es Robin, den tatsächlichen Mörder – Steeljacket – ausfindig zu machen und im Kampf zu besiegen. Steeljackets Schwingen mussten nach den Verletzungen, die er sich in der Auseinandersetzung mit Robin zuzog (er stürzte aus einer beträchtlichen Höhe auf einen Zug), amputiert werden. Steeljackets Begegnung mit Man-Bat (Man-Bat # 1-3 [Mini-Serie], 1996) und mit Batman selbst (Batman: Blackgate # 1 [One-Shot], 1997) endeten ebenfalls mit Niederlagen. Im Gefängnis von Blackgate schloss er sich vorübergehend der Clique um Arthur Brown an von der er sich aber bald darauf wieder lossagte. Während des großen Erdbebens von 1998 gelang ihm die Flucht von der Insel auf der sich das Blackgate Gefängnis befindet. Er suchte die Gotham City Vorstadt eine Weile als Monster heim, konnte aber schließlich erneut von Robin dingfest gemacht werden. Nachdem das erdbebenverwüstete Gotham City von der US-Regierung zum Niemandsland erklärt wurde konnte Steeljacket, anders als viele andere Blackgate-Insassen, nicht in die Freiheit der aufgegebenen Stadt entkommen. Stattdessen wurde er von seinem fanatischen Mithäftling Lyle Bolton, der das Gefängnis in seine Gewalt gebracht hatte und sich als dessen Direktor gerierte, an der Flucht gehindert und weiterhin in Blackgate festgehalten. In den Kellergewölben der Haftanstalt wurden Steeljacket und die anderen verblieben Insassen zusammengepfertcht wie in einem mittelalterlichen Verlies. Erst das Eingreifen von Nightwing befreite die Gefangenen von Boltons Regiment. Nichtsdestotrotz musste Steeljacket auch nach der „Befreiung“ von Blackgate für den Rest der „Niemandsland-Zeit“ und auch nach der Wiedereingliederung von Gotham City in den Gebietsverband der USA dort in Haft verbleiben.

182 Street Demonz

Die Street Demonz sind eine Gruppe von Straßenkriminellen die Gotham City aktiv ist. Der Bande gehören vornehmlich Jugendliche und junge Erwachsene an. Ihr Betätigungsschwerpunkt liegt im Bereich Drogenschmuggel und -handel, sowie in Raubüberfällen und Einbrüchen. Die Bande pflegt das Image der „harten Jungs“ nach Art der Rocker- und Bikerszene. Dementsprechend tragen viele ihrer Mitglieder Jeans, Leder- und Motoradjacken, Stirnbänder und ähnliche Attribute aus diesem Bereich und benutzen Easy Rider als Transportmittel. Eine Weile lang dominierten die Street Demonz die Unterwelt von Gotham City. Seit ihrer Niederlage im Bandenkrieg mit Scarface (Batman # 475, 1992) fristet sie Bande nun noch eine Randexistenz in der kriminellen Szene der Stadt. Während der Niemandslandzeit, als Gotham City eine Zeit lang aus den USA ausgegliedert und zu einer Art War-Zone wurde, wurden die Demonz von James Gordon und den übrigen Mitgliedern des ehemaligen GCPD (der Gotham City Polizei) gegen eine andere Bande ausgespielt: Gordon hetzte im Kampf um die Macht in der von zahlreichen Gruppen umkämpften Stadt beide Gruppen durch ein Täuschungsmanöver in eine blutige Auseinandersetzung bei der zahlreiche ihrer Mitglieder umkamen (Batman: No Man's Land # 1, 1999). Seither spielen die Demonz eine nur mehr marginale Rolle im kriminellen Geschehen der Stadt.

183 Talia Head

Talia Head (zu Deutsch „Talia Kopf“) ist die Tochter von Batmans Erzfeind Ra's al Ghul. Seit sie sich in den Vereinigten Staaten niedergelassen hat, hat sie den arabischen Namen al Ghul („Kopf“ oder „Haupt“) durch das englische Entsprechungswort „Head“ ersetzt. Talias Vorname (griechisch

für „die Blühende“) entstammt der griechischen Mythologie. Dort ist er der Name einer der drei Grazien - diese sind ebenfalls die Töchter eines übermächtigen Vaters, namentlich des Götterherrschers Zeus (der Name spielt damit nicht nur auf Talias „blühende Schönheit“ sondern auch auf das schwierige Vater-Tochter-Verhältnis zwischen ihr und Ra's an).

Talia trat erstmals auf in Detective Comics # 411 vom Mai 1971 („Into the Den of the Death-Dealers!“). Die Schöpfer der Figur waren Denny O'Neil (Autor) und Neal Adams (Zeichner). Talia zählt zu den ambivalentesten Figuren des Batman-Universums. Sie ist mitunter kriminell, gleichzeitig aber auch eine „reine Seele“, die auf Seiten Batmans kämpft. Am ehesten lässt sie sich als Anti-Heldin charakterisieren.

Talia ist eine groß und schlank gewachsene, sportliche und wohlproportionierte Frau mit einem arabisch-dunklem Teint und langen, nussbraunen Haaren, großen braunen Augen und Gesichtszügen von klassischer Schönheit. Nach Verlagsangaben ist Talia 1,74 m groß und wiegt 54 Kg.

Talia ist die Tochter des arabischen Öko-Terroristen Ra's al Ghul und der Melisande, einer mittlerweile verstorbenen, arabisch-chinesisch-stämmigen Konkubine des als „unsterblich“ geltenden al Ghul. In einigen Geschichten (u.a. „Batman: Birth of the Demon“, 1992) wird angegeben, die Mutter sei Ra's während des Woodstock-Festivals begegnet. Die Angaben über die Todesursache der Mutter schwanken: in einigen Geschichten heißt es, Melisande sei von einem ehemaligen Diener Ra's namens Qayin ermordet worden, anderen Geschichten zufolge ist sie an einer Überdosis Drogen gestorben. Nachdem Talia in ihrer Kindheit zusammen mit ihrem Vater die Welt bereist hatte, studierte sie an der Universität Kairo. Sie wurde in die Aktivitäten ihres Vaters verwickelt, als Dr. Darrk, ein ehemaliger Verbündeter al Ghuls, sie entführte, um sie als Druckmittel gegen Ra's zu verwenden. Darrk beabsichtigte, sein eigenes Verbrecherimperium aufzubauen. Um den „Dämon“, wie Ra's auch genannt wird, dazu zu veranlassen, seine Aufbauarbeit nicht zu stören, wollte er Talia als wertvolle Geisel benutzen. Talia wurde jedoch von Batman, der auf Darrk aufmerksam geworden war, gerettet. Beide fühlten sich zueinander hingezogen. Als Talia Darrk jedoch erschoss, um ihn unschädlich zu machen, musste Batman erkennen, dass es keine gemeinsame Zukunft für sie beide geben konnte.

Kurz darauf wurde Talia, ebenso wie Robin, abermals entführt. Um die beiden zu finden, sah sich Batman genötigt, mit Ra's al Ghul zusammenzuarbeiten. Nach der geglückten Rettung der beiden Verschleppten gab Ra's sich als Drahtzieher hinter den Entführungen zu erkennen. Er eröffnete ihm, dass die Inszenierung ein Test gewesen sei, um festzustellen, ob Batman ein würdiger Freier für Talia und somit ein würdiger Erbe für Ra's Organisation sei. Batman schlug erbost aus und war fortan erbitterter Feind al Ghuls. Talia stand Batman unfreiwillig als Feindin gegenüber, kämpfte jedoch gelegentlich auch an seiner Seite. Über Jahre hinweg war Talia häufig zwischen der Liebe zu Bruce Wayne, den sie stets als „Geliebter“ anspricht, und der Loyalität zu ihrem Vater zerrissen. Nach dem Versuch Ra's, Talia mit dem südamerikanischen Terroristen Bane zu vermählen und seinem immer deutlicher zu Tage tretenden Größenwahn - der Ra's sogar veranlasste einen Ebola-Virus in Gotham City freizusetzen um „die Menschheit auszurotten“ - begann Talia, an den Zielen ihres Vaters zu zweifeln. Der Moment des finalen inneren Bruchs kam schließlich, als sie von Ra's den grausamen Auftrag erhielt, Batman zu ermorden, um ihre Loyalität zu Ra's zu beweisen. Sie verweigerte die Ausführung des Befehls im letzten Moment und ließ den bereits besieigten Batman, kampfunfähig aber unverletzt, in den Ruinen der verlassenen ehemaligen Irrenanstalt Old Arkham Asylum, wo sie ihm eine Falle gestellt hatte, zurück (Batman Chronicles # 7).

Um die Begegnung mit Ra's zu vermeiden und ihr „Versagen“ nicht von Angesicht zu Angesicht rechtfertigen zu müssen, nahm Talia kurzzeitig ein Leben als Salon-Dame an den Tummelplätzen des internationalen Jet-Sets auf. In diesem Zusammenhang ermutigte sie unter anderem den resignierten Bruce Wayne, in das von einem Erdbeben zerstörte und von der amerikanischen Regierung aufgegebene Gotham City zurückzukehren und für dessen Wiederaufbau zu kämpfen

(Batman: No Man's Land # 0, 1999). Nachdem sie – entgegen den Willen ihres Vaters – von einem von Ra's Handlangern durch eine Schussverletzung verwundet wurde, als sie einen seiner Pläne sabotierte, war der Bruch endgültig, d.h. auch äußerlich vollzogen: Talia - deren Bein durch den Schuss symbolträchtigerweise ebenso gebrochen worden war wie ihre Loyalität zu Ra's - kehrte ihm den Rücken und tat sich mit Supermans Erzfeind Lex Luthor zusammen. In Luthors Auftrag übernahm Talia Head nach dessen Wahl zum Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika die Leitung von LexCorps International und wirkte maßgeblich mit an der Formierung der Injustice Society. Ihr Bündnis mit Luthor löste sie später nach einem Zerwürfnis kurzzeitig auf und half dabei mit, ihren selbstherrlichen Partner zu stürzen. Ihr wesentlicher Beitrag zum Sturz des windigen Luthors war die heimliche Weiterleitung belastender Materialien über Luthor an Superman, sowie der Verkauf sämtlicher LexCorp Aktien an die Wayne Foundation (Superman/Batman # 6, 2005) - was im Wesentlichen die Zerschlagung von Luthors mächtigem Geschäftsimperium bedeutete. Später versöhnten Luthor und Talia sich jedoch und gründeten gemeinsam die Secret Society of Super Villains (die übrigen Mitglieder waren Black Adam, Doctor Psycho, Deathstroke und der Calculator). Kurz vor Ra's Ableben versöhnte sich Talia außerdem mit dessen Erbin und ihrer Schwester, Nyssa Ratko, und ist somit wieder auf maßgebliche Weise mit dessen Organisationen, insbesondere der League of Assassins verbunden. Beide Schwester führen seither Ra's terroristisches Imperium im Tandem und haben - wie von diesem erhofft - seine Ziele für richtig erkannt und zu den ihren gemacht. Batman ist neuerdings - sie hat ihre Liebe zu ihm aufgekündigt - Talias erklärter Feind.

In einer außerhalb der Kontinuität der fortlaufenden Batman-Serien angesiedelten Elseworld-Story ist Talia die Mutter von Batmans Sohn Ibn al Xussafash (Arabisch für „Sohn der Fledermaus“). Dieses Kind wurde in der Graphic Novel „Batman: Son of the Demon“ von 1987 in die Batman-Serie eingeführt. Talia glaubt, dass Batman aufgrund seiner Beschützer-Natur in einer Ehe sich selbst verlieren würde, täuscht während der Schwangerschaft eine Fehlgeburt vor und erwirkt so die Scheidung der kurz zuvor geschlossenen Ehe. Am Ende der „Son of the Demon“-Novelle wurde das uneheliche Kind vor einem Waisenhaus ausgesetzt. Als Beigabe erhielt es eine Juwelenkette die einst Talias Mutter Melisande gehört hatte. In den Elseworld-Stories „Brotherhood of the Bat“ und „Kingdome Come“ wurden verschiedene Versionen des erwachsen gewordenen Kindes, das den Namen Ibn al Xussafash erhielt, gezeigt. Grant Morisson hat im „Wizard“-Magazin angedeutet, dass er beabsichtigt, Ibn in der Storyline „Batman & Son“ im Juli 2006 (Batman # 655) ins „reguläre“ Batman-Universum zu holen.

In der Zeichentrickserie „Batman: The Animated Series“ wird Talia von Helen Slater synchronisiert. Die drei Folgen mit Talia orientieren sich eng an ihrer Debüt-Storyline aus der Comic-Serie („Daughter of the Demon“). In der Serie „Batman Beyond“ hat Ra's seinen Verstand in Talias Körper verpflanzt und sie starb im Zuge dieses Prozesses. In der Folge „Out of the Past“ wurde Talia von Olivia Hussey synchronisiert.

184 Tallyman

Der Tallyman (englisch „Zähler, Anschreiber“) debütierte in dem Batman Heft Batman: Shadow of the Bat #19 von 1993 (Autor: [Alan Grant](#); Zeichner: [Vince Giarrano](#)).

Der Tallyman ist ein Auftragsmörder und Söldner, der meist auf Weisung von Mobstern oder anderer Batman-Schurken handelt, gelegentlich aber auch seine eigene Agenda verfolgt, die sich zumeist um archaische Rache- und Vergeltungsmotive dreht. Er ist ein extrem hagerer und ausnehmend großer Mann, der in einen dunklen (meist gräulich- bis aspergitblauen) Mantel gewand ist, eine hellblaue, das Gesichtsfeld von Kinn bis Stirn bedeckende Gesichtsmaske, die mit einer Auskrugung im Nasenbereich versehen ist - die seine ohnehin kantige Nasen noch weiter hervorhebt - Handschuhe, ein weißes Hemd mit langen fransendurchwirkten Leporello-Ärmeln, ein

rüschenbesetztes Halstuch und einen langgezogenen Zylinderhut trägt. Er ähnelt damit äußerlich ansatzweise den populären Vorstellungen von [Jack dem Ripper](#). Nach eigenen Angaben hat er sechshundsechzig Männer getötet - von diesen nur einen einzigen aus persönlichen Motiven, die übrigen um des Profit willens, gegen Bezahlung. Der Name Tallyman bezieht sich auf die Angewohnheit sorgfältig Buch über seine Opfer zu führen (to tally). Der Tallyman rühmt sich seiner Rationalität, Kaltblütigkeit und Emotionslosigkeit.

Der Tallyman – dessen wirklicher Name bislang nicht enthüllt worden ist – entstammt aus traurigen familiären Verhältnissen: Der Vater starb als sein Sohn sieben Jahre alt war. Die verwitwete Mutter, ihr Sohn, sowie eine Schwester namens **Eliza**, wurden beständig von einem Kredithai ausgenommen, bei dem der Vater zu seinem Tod in Schulden gestanden hatte, so dass der kleinen Familie kaum das Lebensnotwendigste blieb. Nachdem er die Familie des Jungen fünf Jahre auf diese Weise ausgenommen hatte, wurde der Kredithai von dem Jungen schließlich mit einem [Schürhaken](#) erschlagen, als er begann dessen zahlungsunfähige Mutter brutal zu misshandeln.

Obwohl es sich bei der Tat um Notwehr gehandelt hatte wurde der Junge zur Strafe für den Rest seiner Jugend in eine Strafanstalt gesperrt. Dort wurde er von den Aufsehern misshandelt und von seinen Mitinsassen schikaniert. Nach seiner Entlassung fand er seine Familie zu Hause tot vor: die Mutter hatte sich erhängt, die hilflose Schwester war verhungert. Dieses traumatisierende Erlebnis ließ den jungen Mann endgültig seelisch versehrt zurück. Die Gemütsnarben seiner Kindheit wurden so durch eine schwere reaktive Psychosen ergänzt. Der verwaiste Junge wandte sich nun dem Verbrechen zu und wurde ein freischaffender Auftragsmörder. Emotionslos und unbefangen tötete er vor allem konkurrierende Kriminelle im Auftrag des Mobs, zumeist mit seiner bevorzugten Waffe, einem Paar Uzi-Maschinenpistolen.

Im Auftrag der **Buto-Familie** kam der Tallyman schließlich nach [Gotham City](#) (Batman: Shadow of the Bat #18 und #19, 1993), um das Bruderpaar **Mike** und **Johnny Mahoon** und den Batman zu töten, die sie für den Tod des Familienmitglieds Joe Buto verantwortlich machten. Es gelang dem Tallyman problemlos die Mahoon-Brüder zu liquidieren. Batman hingegen, unter dessen Maske sich zu dieser Zeit der psychotische Jean Paul Valley verbarg, war er nicht gewachsen: es gelang dem Vigilanten den Killer zu überwältigen und gefangen zu setzen. Bevor er den Tallyman der Polizei übergab zernarbte der Ersatz-Batman dessen Brust jedoch: das Ergebnis war eine tiefe, dem Batman-Emblem nachgebildete Narbe die seither unübersehbar auf der Brust des Mannes prangt. Bald darauf gelang es ihm jedoch, aus dem Gefängnis zu entkommen und Batman gefangen zu nehmen: unter dessen Maske steckte zu diesem Zeitpunkt jedoch nicht mehr Valley der ihn verstümmelt hatte, sondern Dick Grayson, der erwachsen gewordene ehemalige Robin steckte. Aus Rache für seine Verletzung folterte der Tallyman den vermeintlichen Urheber seines Leides physisch und psychisch. Schließlich gelang es „Batman“, den aufgewühlten Zustand des Tallymans auszunutzen, sich zu befreien, den Tallyman außer Gefecht zu setzen und ihn erneut der Polizei zu übergeben (Shadow of the Bat #34).

Als Gotham City nach einem schweren Erdbeben schwer verwüstet und vorübergehend von den USA losgetrennt und zum Niemandsland ernannt worden war, wurde die Stadt eine Zeit lang zwischen verschiedenen Gruppierungen aufgeteilt. Der Tallyman schloss sich der Bande um den geisteskranken ehemaligen Bezirksstaatsanwalt von Gotham City, **Harvey Dent** alias [Two-Face](#) an, die den Südosten der Stadt beherrschte. Er diente Dent vor allem als Scharfrichter bei dessen verschrobenen Schauprozessen (Detective Comics #732, #734 [1999]). Nachdem der Tallyman versuchte **Sarah Essen**, die Ehefrau des Polizeichefs Gordon, der mit ehemaligen Polizeiangehörigen den Südwesten der Stadt beherrschte, im Auftrag von Dent als Geisel zu nehmen, kam es zu einer Auseinandersetzung mit Batmans Gehilfen Robin und Batgirl, die dies zu verhindern suchten (Detective Comics #739). Nachdem er diesen im Kampf unterlag, wurde der Tallyman erneut in Polizeigewahrsam genommen und sitzt seither in Blackgate Prison ein.

185 Tatoo

Tatoo war eine Zeit lang der stellvertretende Anführer von Black Masks Bande, der „False Face Society“, einer der mächtigsten Gruppen der Gothamer Unterwelt. Anders als andere Mitglieder der Society, die Masken trugen um ihre Identität zu verbergen und um sich gegenseitig und anderen ihre Zugehörigkeit zur Society anzuzeigen, „maskierte“ Tatoo sich durch umfangreiche und aufwendige Tätowierungen im Gesichtsfeld. Nach seiner Ergreifung durch Batman trat Joe Rabbit an Tatoos Stelle.

186 Temblor

Temblor ist ein Söldner der in der Zeichentrickserie „The Batman“ auftritt (US-Synchronstimme: Jim Cummings). Der Charakter basiert auf der Figur „The Shocker“ von Marvel Comics. Als Waffen bedient er sich Spezialhandschuhe die es ihm ermöglichen sonarische Schockwellen auszusenden. In der Folge „Batgirl Begins Pt. 1“ wird er von Barbara Gordon und Pamela Isley, zwei engagierten Umweltschützerinnen, angeheuert, um Unternehmen zu sabotieren, die die Umweltschutzbestimmungen missachten. Als er sich schließlich gegen seine zahlungsunfähigen Auftraggeberinnen wendet, schreitet Batman ein und besiegt ihn. Vorher kommt Isley jedoch durch Temblors Verschulden mit pflanzlichen Chemikalien in Berührung, was (in dieser TV-Version) ihre Verwandlung in Posion Ivy in Gang setzt.

187 Ten-Eyed-Man

Der Ten-Eyed-Man (englisch „Zehnäugiger Mann“) ist das kriminelle Alias von Philip Reardon, einem Vietnamveteranen, der Batman für den Verlust seines Augenlichtes verantwortlich macht und diesen seither nachstellt, um sich zu „rächen“. Der Ten-Eyed-Man debütierte in Batman # 226 von 1970 (Autor: Frank Robbins, Zeichner: Irv Norvick,) Reardon erblindete bei einer Explosion, erlangte jedoch nach einem medizinischen Experiment die Fähigkeit durch seine Fingerkuppen hindurch zu sehen.

Philip Reardon nahm als Angehöriger einer Spezialeinheit im Vietnamkrieg teil, bis er - durch einen Granatsplitter im Gesichtsfeld schwer versehrt - aus dem Militärdienst entlassen wurde. In Vietnam hatte er aufgrund seiner hervorragenden Fähigkeiten als Schütze, vor allem aber wegen seiner Granatverletzung, die eine tiefe Narbe in Reardons Stirn geschlagen hatte, den Spitznamen „Three Eyed Man“ erhalten. Nach seiner Rückkehr in die Vereinigten Staaten verdingte er sich zunächst als Wachmann in einem Lagerhaus, wo er eines Nachts von Dieben überfallen und niedergeschlagen wurde. Vor ihrer Flucht platzierten die Diebe eine Bombe in dem Lagerhaus, um ihre Spuren zu verwischen. Als Batman kurz darauf am Tatort eintraf hielt der benommene Reardon ihn irrigerweise für einen der Diebe und attackierte ihn. Just als sich sein Blick schließlich klärte und er den Verbrechensbekämpfer erkannte, explodierte der von den Einbrechern zurückgelassene Sprengsatz. Dabei wurden Reardons Netzhäute derart schwer verletzt, dass er erblindete.

Ein Arzt namens Dr. Engstrom verband Reardons optische Nerven schließlich mit seinen Fingerspitzen, so, dass er fortan mittels dieser „sehen“ konnte. Von dem Gedanken besessen, Batman sei für seine Erblindung verantwortlich, düsterte Reardon danach, Vergeltung an diesem zu üben. Nach zwei gescheiterten Anschlägen auf das Leben des Vigilanten (Batman # 226, 1970, und # 226, 1971) wurde Reardon in Polizeigewahrsam genommen. Im Strafvollzug hielt man Reardon unter Kontrolle, indem man seine Hände mit metallenen Gefäßen überzog, und ihn so unablässig in Dunkelheit tauchte.

Der Autor Martin Pasko (mit den Zeichnern Pablo Marcos und Ricardo Villamonte) belebte den Ten-Eyed Man in Man-Bat # 2 von 1976 neu. Hier stellte Reardon Man-Bat im Auftrag eines

Mannes namens Livell nach. Man wollte das Blut des Fledermausmutanten, der sich wie richtige Fledermäuse mit Hilfe eines Sonarblicks orientierte, zur Entwicklung eines Mittels gegen Blindheit verwenden. Der Versuch Man-Bat hoch über den Dächern von Gotham zu stellen scheiterte: Reardon stürzte in die Tiefe der Straßenschluchten der Stadt und starb scheinbar.

Wie sich herausstellte hatte er jedoch auch dies überlebt. Der Ten-Eyed-Man starb dann jedoch endgültig während der „Crisis on Infinite Earths“-Storyline in Crisis on Infinite Earths # 12 (1985) - Berichten zu Folge auf den ausdrücklichen Wunsch des Autoren Marv Wolfman hin, der eine Liste von besonders lächerlichen Charakteren erstellt hatte, die er „beseitigt“ sehen wollte. In Who's Who '87 # 23 wurde sein Lebenslauf noch einmal nacherzählt.

188 Terrible Trio

Das **Terrible Trio** (englisch für Schreckliches Trio) trat erstmals 1958 in Detective Comics 253 auf.

Die Mitglieder des Trios waren erfolgreiche Erfinder, die sich auf dem Höhepunkt ihrer Karriere langweilten und begannen, neue Herausforderungen zu suchen. Die von ihnen gesuchte Befriedigung fanden sie schließlich, indem sie sich dem Verbrechen zuwandten und Gotham City mit einer spektakulären Überfallserie überzogen. Während ihrer Verbrechen begingen, trugen die drei Männer gediegene Geschäftsanzüge und kontrastierend schrille Gesichtsmasken, die den Zügen eines **Fuchs**, eines **Hai** und eines **Geiers** nachempfunden waren. Gemäß ihren fachlichen Talenten statteten die drei sich mit eigens gefertigten Ausrüstungsgegenständen aus: der Fuchs eine Fuchsbau-Maschine, der Hai eine Aal-Maschine, eine Pilotenfisch-Maschine und eine Schwertfisch-Maschine, der Geier eine Geschoss-Maschine. Batman gelang es, das Muster, das den Verbrechen des Trios zu Grunde lag, aufzudecken (sie begingen jeweils ein Verbrechen zu Land, zu Wasser und in der Luft, um dann eine neue „Serie“ zu starten) und so ihr nächstes Angriffsziel zu deduzieren: ein Küstenschiff. Batman und seinem Assistenten Robin gelang es vom Tatort des Verbrechens aus, den Unterschlupf des Trios aufzufindig zu machen und seine Mitglieder schließlich zu stellen. Nach einem erfolgreichen Gefängnisausbruch (Detective Comics 321, 1963) wandte das Trio sich dem Schmuggel, zuerst von Juwelen, dann von Menschen, zu. Batman gelang es schließlich, als Gefängnisausbrecher Archie Craig getarnt, das Hauptquartier der Menschenschmuggler zu infiltrieren. Er wurde aber von den Mitgliedern zunächst überwältigt und konnte erst mit Batwomans Hilfe befreit werden, mit der zusammen er das Trio schließlich abermals zur Strecke brachte. Das Trio hatte danach lange Zeit nur noch Kurzauftritte in Batman Family # 11 (1977), Who' Who # 23 (1986), Green Lantern Corps Quarterly # 3 (1992) und Batman: Black and White 4 (1996). Unter den Namen Fisk, Shackley und Volper stellte das Trio schließlich ein Immobilienunternehmen (Praeda Industries) in Portsmouth auf die Beine, das sich eine goldene Nase damit verdiente, nach Anschlägen des vermeintlichen Trios wertvolle Grundstücke billig aufzukaufen. Trotz der Unterstützung des Trios durch einen bulligen Leibwächter namens Mister Sham gelang es dem Verbrechensbekämpfer Doctor Mid-Nite, das Trio zu stellen und dem F.B.I. zu überantworten (Doctor Mid-Nite Miniserie 1-3, 1999).

- Das Trio in anderen Medien: In der Zeichentrickserie Batman: The Animated Series von Bruce Timm und Paul Dini trat das Trio in der Folge „*The Terrible Trio*“ (amerikanische Erstausstrahlung 11. September 1995) auf. Hier sind seine Mitglieder drei gelangweilte Mitglieder der Oberschicht, die nicht aus Geldgier, sondern nur um des Nervenkitzels wegen zu Kriminellen wurden.

189 Titus Czonka

Titus Samuel Czonka ist ein notorisch erfolgloser Kleingauner, der meist mit Arthur Brown

zusammenarbeitet. Häufig wird Czonka von Komplizen wie von seinen Gegnern auch einfach nur kurz als Czonk bezeichnet. Czonka wurde in Robin # 1 (1993) in die Batman-Serie eingeführt. Er ist ein mittelgroßer, dickbauchiger, kräftiger und halbwegs kampfstarker, glatzköpfiger Mann. Aufgrund seiner eher als unterdurchschnittlich einzustufenden Intelligenz betätigt er sich meist als Komplize fähigerer Krimineller. Besonders häufig tat er sich bisher mit dem Cluemaster Arthur Brown zusammen (Robin # 1-5, 14, 15; Batman: Blackgate # 1, 1997, Huntress/ Spoiler: Blunt Trauma # 1), dem er als tölpelhafter Gehilfe mehr schlechte als rechte Dienste leistet. Nach dem üblicherweise unglücklichen Ausgang seiner kriminellen Unternehmungen wurde Czonka meist nach Blackgate verbracht. Sein Versuch als „Baffler“ wie der Riddler oder der Cluemaster eine Karriere als rätsel-basierter kostümierter „Themen-Schurke“ (klischeegetränkt mit „Weltkrieg 1“-Kampffliegermütze und -brille, knallgelben Pullover mit rosafarbener Fragezeichen-Applikation, braune Stiefel und Cape) einzuschlagen schlug fehl und wurde von ihm nicht weiter verfolgt. Ebenso erfolglos war seine Karriere als kostümierter Schurke „Heandbanger“.

190 Tommy 'Mangles' Manchester

Tommy „Mangles“ (Verstümmler) Manchester ist ein Gewaltverbrecher von riesenhaftem Körperbau. Manchester ist ein gefürchteter Schläger aus dem East End von Gotham City, der in Batman # 518 (Autor: Doug Moench, Zeichner: Kelley Jones) debütierte: Groß gewachsen, stämmig, grobschlächting, äußerst brutal und ungewöhnlich stark. Manchester war lange Zeit einer der gefürchtetsten Männer in der Unterwelt von Gotham City, von dem es, da sich selbst die Polizisten der Stadt nicht an ihn herantrauten, hieß, dass nur „ein Verrückter“ es wagen würde ihn zu verhaften.

Erst Commissioner Gordon wagte sich, kurz vor seinem vorübergehenden Abschied aus dem Polizeidienst, an diese Aufgabe: in einem gewalttätigen Zweikampf konnte er Manchester besiegen und verhaften (Batman # 519, 1995). Dieser wurde verurteilt und in Blackgate inhaftiert, wo er in einen Häftlingsstreit mit dem Joker verwickelt wurde: dieser verletzte Manchester im Kampf schwer, so dass dieser ein Auge einbüßte und auffällige Narben im Gesicht davontrug (Joker: Devil's Advocate). Während des Erdbebens (Cataclysm-Storyline, 1998) konnte Manchester von Blackgate fliehen und tat sich dann, während der Niemandszeit mit Nathan Finch (Gearhead) zusammen: Als Tag-Team gingen sie eine enge Partnerschaft ein: Manchester schnallte sich Finch – einen Versehrten ohne Arme und Beine, dafür aber mit abgefeimten – auf seinen Rücken und ließ sich von ihm beratschlagen. Gemeinsam lebten sie monatelang in den U-Bahn-Schächten und Abwässerkanälen der Stadt, unterlagen unter anderem gegen Robin und Nightwing, als diese durch das Tunnelsystem in die Stadt zurückkehrten (Robin # 66), und wurden schließlich von Mr Freeze im Kampf um die Vorräte in einer unterirdischen Lagerkammer der Armee bei lebendigem Leibe eingefroren (Robin # 68). Nach Mr. Freeze Niederlage gegen Robin wurden sie von der Gothamer Polizei zusammen mit diesem in Obhut genommen (Robin # 70). Zuletzt sah man Manchester, als er in die Pensionierungsfeier von James Gordon hineinplatzte und vergeblich versuchte, sich an diesem für seine Verhaftung zu rächen: dabei wurde er von den versammelten Polizisten überwältigt und erneut verhaftet.

191 Torque

Torque (englisch „Drehmoment“) war der Name eines bizarren entstellten ehemaligen Polizisten aus Blüdhaven, der Nachbargemeinde von Gotham City. Torque heißt mit eigentlichem Namen Dudley Soames, seinen Spitznamen verdankt er der Tatsache, dass sein Kopf nach einem Angriff des kriminellen Blockbusters um 180 Grad verdreht ist, so dass sein Gesicht seinem Rücken und sein Hinterkopf seiner Brust zugewandt ist. Die Figur wurde von Chuck Dixon (Autor) und Scott

McDaniel geschaffen und debütierte in Nightwing 1 vom Oktober 1996 als Dudley Soames und in Nightwing # 27 vom Januar 1999 als Torque.

Inspektor Dudley „Deadley“ Soames war ein korrupter Polizist der beim BPD, dem Blüdhaven Police Department, als Ermittler angestellt war. Als der Vigilant Nightwing – hinter dem sich Dick Grayson, der erwachsen gewordene erste Robin verbarg – nach Blüdhaven kam, um eine Mordserie aufzuklären, erregte dies das Missfallen des Blüdhavener Polizeichefs Redhorn. Redhorn beauftragte Soames – trotz seiner Korruption ein überaus fähiger Mann – damit den jungen Vigilanten zu beseitigen. Soames beschloss jedoch, den Verbrechensbekämpfer seinen eigenen Zielen dienstbar zu machen. Soames plante, die verschiedenen Parteien im Bandenkrieg der zu dieser Zeit in der Stadt tobte, gegeneinander auszuspielen. Einerseits versorgte er Nightwing mit Informationen über die Aktivitäten von Roland Desmond (alias Blockbuster), dem König der Unterwelt von Blüdhaven, andererseits diente er Blockbuster als dessen Kontaktmann zur Polizei und er war außerdem Redhorns 2mann fürs Grobe“. Desmond der von einem neuen Widersacher – Nightwing – irritiert war lies verschiedene Mordanschläge auf diesen ausüben mit deren Organisation Nightwing beauftragt wurde: sie alle scheiterten, hauptsächlich weil Soames, der Nightwing als Faktor in seinen Plänen brauchte, sie nur halbherzig betrieb.

Nachdem Nightwings Kampf gegen Blockbusters Kartell immer neue, immer größere Erfolge zeitigte, befahl Desmond ihm, den Vigilanten um jeden Preis zu beseitigen. Soames, der erkannte dass er Nightwing unterschätzt hatte und dass dieser für seine Pläne gefährlicher sei als erwartet, heuerte daraufhin den geisteskranken Jonathan Crane an, um seinen gegner zu ermorden. Nach dem Scheitern dieses Planes geriet Desmond in Rage und versuchte Soames, der ihn wiederholt enttäuscht hatte, zu töten. Desmond, ein riesenhafter kräftig gebauter Mann von über zwei Metern Körpergröße, nutzte seine beträchtliche Körperkraft um Soames Kopf um 180 Grad zu drehen, so dass sein Gesicht dem Rücken und sein Hinterkopf der Brust zugewandt waren. Danach ließ er Soames –von dem er annahm er sei an seinem gebrochenem Hals gestorben, zurück.

Soames wurde jedoch auf wundersame Weise von den Notärzten die im Gefolge der Polizei am Tatort eintrafen gerettet. Mit starken Drogen und einem grausamen Reha-Programm gelang es Soames, sich seiner neuen Lebenssituation anzupassen. Seine Behinderung machte er durch eine Spezialbrille wett, in die er Spiegelreflexlinsen einbaute, die es ihm ermöglichten, trotz seiner verdrehten Sichtrichtung, sein Brustfeld im Auge zu behalten. Soames ermordete schließlich die Ärztin die sein – in seinen Augen nicht mehr lebenswertes – Leben gerettet hatte und nannte sich fortan Torque. Mit der Hilfe von Intergang, einer kriminellen Vereinigung aus Metropolis, begann der genesene Soames einen neuen Bandenkrieg, in dem er Blockbuster und Nightwing aus der Welt zu schaffen hoffte. Soames wurde von Nightwing besiegt und in die Haftanstalt Lockhaven eingewiesen. Von dort konnte er gemeinsam mit dem jungen Ted Ryerstad fliehen. Soames wollte nach wie vor die Herrschaft über die Unterwelt von Blüdhaven an sich reißen – Ryerstad hingegen, der sich für einen Helden hielt, wollte das Verbrechen in der Stadt ausmerzen. Als die beiden ihre unterschiedlichen Ambitionen realisierten kam es zum Zweikampf, den nur Ryerstad überlebte. Soames starb an einer Schussverletzungen die er im Gerangel um seine Waffe davontrug.

192 Tracker

Tracker (zu Deutsch etwa: „Zur Strecke bringer“) ist ein Söldner der gelegentlich in Gotham City operiert. Er ist ein groß gewachsener, muskulöser Mann mit schulterlangen Haaren. Der Tracker hat sich darauf spezialisiert, verschwundene Menschen gegen ein Kopfgeld ausfindig zu machen und zu töten oder einzubringen. Eine besondere Abneigung verbindet ihn mit Catwoman. Die Figur debütierte in Catwoman # 32 von 1996 (Autor: Chuck Dixon, Zeichner: Jim Balent).

193 Trigger Twins

The Trigger Twins (zu Deutsch „Trigger Zwillinge“ [Eigennamen], beziehungsweise „[Pistolen-] Abzug-Zwillinge“) waren ursprünglich die Titelhelden einer Western-Comic-Reihe die DC in den 1950er Jahren veröffentlichte. Die kreativen Köpfe dieser Serie waren Robert Kanigher und Carmine Infantino. Die Trigger Twins traten erstmals in dem Heft All-Star Western # 58 (bis zur Nummer 57 firmierte die Reihe als All Star Comics“) vom Mai 1951 auf. In den 1990er Jahren wurden die Trigger Twins in leicht abgewandelter Form von Chuck Dixon in die Batman-Serie eingeführt. Der Familienname der Trigger Zwillinge ist ein sprechender Name: das heißt, es ist ein Name der seine Träger ihrem inneren Wesen oder ihrem Verhalten nach charakterisiert und dieses Wesen durch äußere Etikettierung nach Außen trägt und unmittelbar erkenn- oder erahnbar macht im Sinne von nomen est omen: das englische Wort „trigger“ bedeutet auf Deutsch soviel wie „Abzug einer Schusswaffe“ und das Wort „triggerhappy“ so viel wie „schießfreudig“. Die Triggers heißen also mit Namen „Pistolenabzug“, was logischerweise Schießfreudigkeit nahe legt und sie sind auch tatsächlich in ihrem Handeln erwartungsgemäß waffenvernarrt und häufig beim Waffengebrauch anzutreffen.

In der ursprünglichen Version waren die Trigger Twins, zwei Zwillingbrüder, Walt und Wayne Trigger. Die Serie wurde bis 1961 fortgeführt, als das letzte Abenteuer der Trigger-Brüder in der Anthologie-Serie All Star Western # 116 erschien, danach wurden ihre Abenteuer aufgrund schwindender Popularität durch ein anderes Feature ersetzt. 1973 erhielten die Trigger-Brüder eine kurzlebige eigene Western-Serie. In ihrer ursprünglichen Version traten die Trigger-Brüder letztmalig in der Serie All-Star Squadron während der „Crisis on Infinite Earths“ auf.

Eine moderne Variante der Trigger Twins wurde 1993 in Detective Comics # 667 in die Batman-Serie eingeführt. Schöpfer der Figuren waren Chuck Dixon und Graham Nolan (Zeichner). Bei diesen Trigger Twins handelt es sich um die eineiigen Zwillinge Tom und Ted Trigger, die rein äußerlich ihren Western-Gegenständen erheblich ähneln. Tom und Ted sind zwei Provinzler („Hillbillies“) aus dem Mittleren Westen der Vereinigten Staaten.

Sie tragen western-typische Kleidung (Cowboyhüte, Halstücher, Hirtenhosen mit Chaps-Besätzen, bespornte Stiefel und Westen) und ahmen in ihrem gesamten Auftreten die typische Sprech- und Verhaltensweise von Cowboys nach – oder zumindest das was sie dafür halten. So werden Gesetzeshüter von ihnen etwa als „Sheriffs“ angesprochen und bezeichnet. Im Ganzen scheint das Cowboy-Bild der Triggers eher durch popkulturelle und folkloristische Klischees (Western-Filme und –Romane, Square-Dance und historisches Gehabe in der Öffentlichkeit der USA), geformt worden zu sein als durch eine direkte Berührung mit den Überbleibseln der Cowboy-Kultur im Mittleren Westen.

Die beiden Großstadtcowboys kamen während der Knightfall-Zeit nach Gotham City, um das große Geld zu machen und treiben seither als zweitklassige Gauner ihr Unwesen in der Stadt. Dort überfielen sie unter anderem Postzüge (i.e. die U-Bahn mit den Gehältern städtischer Angestellter), erpressten Schutzgelder und dienten sich verschiedenen Kriminellen als Helfershelfer an. So waren sie unter anderem während ihrer Haftzeit im Gefängnis von Blackgate als Komplizen von Arthur Brown an der Inszenierung eines von diesem Massen-Ausbruchversuches beteiligt (Blackgate # 1, 1997).

Während der Niemandland-Zeit gehörten die Triggers neben Bastian Harnischmacher zur Wachmannschaft des von Lock-Up geführten Blackgate-Gefängnisses. Die Triggers und Lock-Up arbeiteten eine Weile gedeihlich mit Batman zusammen und nahmen die von diesem ergriffenen Schurken für die Dauer des Niemandlandes in Blackgate in Gewahrsam. Nachdem Batman sich mit Lock-Up überworfен hatte, musste Nightwing, der frühere Robin, die Anstalt vom Regime der selbsternannten Gefängniswärter befreien (Nightwing #34-36, 1999). Bei der Entsatzungsaktion

wurden die Triggers wie Lock-Up gefangen genommen. Zuletzt sah man die Triggers während der „Schlacht um Metropolis“ als Beteiligte einer Schießerei mit den Verbrechensbekämpfern Wild Dog, Vigilante und Crimson Avenger. Dabei wurden sie niedergeschossen und womöglich auch getötet (Infinite Crisis # 7, 2006).

194 Trogg

Trogg ist ein technisch begabter, neanderthalerähnlicher Südamerikaner der als ein Handlanger von Bane nach Gotham City kam und seither immer mal wieder auf Batman getroffen ist. Für weitere Informationen zu Trogg siehe Artikel [Bane](#).

195 Tumultor

Der Tumultor ist ein etwa zwei Meter großer kräftig gebauter Afroamerikaner, der sich auf Sabotageakte spezialisiert hat. Gegen Bezahlung zerstört er Gebäude und was sonst noch seinen Auftraggebern zerstörens-wert erscheint. Das Werkzeug seiner Wahl ist dabei zumeist ein schwerer Presslufthammer, der sich auch als Waffe gegen mögliche Angreifer wenden lässt. Seine „Arbeitskleidung“ besteht aus einer blauen Latzhose aus Jeansstoff und einer stählernen, messingbeschlagenen, die Konturen seines Gesichtes nachzeichnenden, Gesichtsmaske.

Weder der Name noch das Vorleben des Mannes der sich Tumultor nennt sind bislang enthüllt worden. Man weiß nur, dass er gegen Bezahlung planvolle Zerstörungsarbeit leistet - für jeden, der die entsprechenden Summen bereit ist zu leisten. So wurde unter anderem schon von dem politisierenden Popstar Nicholas Scratch, der Gotham City aus persönlichen Gründen pathologisch hasste, angeheuert, um im durch das große Erdbeben von 1998 verwüsteten Gotham City für weitere Unruhe zu sorgen. Dies tat der Tumultor, indem er brüchige Gebäude vollends zum Einsturz brachte und so neues Chaos und Panik auslöste. Scratch erhoffte sich davon eine Entlassung der „ewigen Problem-Stadt“ aus dem Gebietsverban der USA durch den amerikanischen Kongress, was auch tatsächlich eintraf. Die Stadt wurde zum Niemandsland erklärt. Der Tumultor wurde indessen bei seinem Zerstörungswerk von Robin und Nightwing gestellt und noch vor Schließung der Stadt in Blackgate Prison, dem Stadtgefängnis, inhaftiert.

Während der Niemandslandzeit, als der fanatische Lyle Bolton (Lock Up) die - von allen regulären Wärtern eilig verlassene - Anstalt in seine Gewalt gebracht hatte, wurde der Tumultor in den Kellergewölben der Haftanstalt verwahrt. Bolton, der von dem Wahn besessen ist, alle Kriminellen „sicherer wegzusperrern als dies die bestehenden Gefängnisse leisten, hatte die alten Kellerräume und Brunnenschächte der Anstalt in ein unentrinnbares Verlies nach mittelalterlichem Vorbild umgewandelt, dessen einziger Zugang ein alter Brunnenschacht war der nur durch ein herabgelassenes Seil erklimmbar war. So konnten Bolton und seine wenigen Helfer eine weitaus überlegene Zahl an „Häftlingen“ in Schach halten. Während der Befreiung der Anstalt durch David Harbecke arbeitete der Tumultor kurzzeitig mit diesem zusammen, konnte die Gelegenheit gleichwohl aber nicht zur Flucht nutzen. Er verblieb auch nach der Wiedereröffnung von Gotham City, nachdem es wieder ein Teil der Vereinigten Staaten geworden war, in Blackgate, von wo er bis heute nicht hat entkommen können.

196 Tweedle Dee und Tweedle Dum

Tweedle Dee und Tweedle Dum, alias Dumfree und Deever Tweed, sind zwei Betrüger die den gleichnamigen Figuren aus Lewis Carrols Kinderbuch Alice im Wunderland nachempfunden sind. Die Tweeds sind Cousins, die sich ähneln wie eineiige Zwillinge. Sie sind beide kahlköpfig, pfannkuchengesichtig, knollnasig, klein gewachsen und untersetzt: entsprechen also auch optisch

ihren Namenspaten. Ihre Kleidung ist manchmal klassische Gangsterkleidung der 20er Jahre, manchmal aber auch die Kleidung der Zwillinge aus Carrols Buch. Trotz ihrer Abneigung gegen körperliche Bewegung, sind sie durchaus flink und agil. Außerdem tragen sie häufig Accessoires, wie präparierte Spazierstöcke mit denen man elektrische Stöße aussenden kann. Sie debütierten in Detective Comics #74 von 1943 (Künstler: Don Cameron, Jerry Robinson, Bob Kane, George Roussos und Charles Paris).

Batman und sein Sidekick Robin wurden erstmals auf die Tweed-Cousins aufmerksam, als diese diverse Überfälle auf Pelz- und Juweliengeschäfte in Gotham City verübten. Sie konnten die beiden schließlich bei dem Versuch einen Wohltätigkeitsmaskenball auszurauben gefangennehmen (Detective #74). Bei ihrem zweiten Auftritt überfielen die beiden mehrere Jagdgesellschaften die sich in den Herrenhäusern im Gotham County, versammelt hatten. Nach allerlei bizarren Wechselfällen, bei denen die Cousins ihre erstaunlichen technischen Fertigkeiten unter Beweis stellten, konnten Batman und Robin sie erneut überwinden (Batman # 18). Der Versuch, das Dorf Yonville, in dem sie sich um das Amt des Bürgermeisters bewarben, quasi legal in ihre Gewalt zu bekommen wurde ebenfalls vereitelt: nachdem sie die Regierung über die Stadt eine Weile ausgeübt hatten konnten Batman und Robin die Cousins bei dem Versuch überführen, die Bewohner des Dorfs durch einen betrügerischen Akt um ihre Ersparnisse zu bringen (Batman #24). Diese ersten Abenteuer wurden in World's Finest #209 (1972) und Detective Comics # 443 (1974) sowie in Ausgabe C-25 der Limited Collectors' Edition“-Reihe neu aufgelegt.

Danach sanken die Cousins zu zweitklassigen Gegnern herab: sie nahmen an dem obskuren Ereignis eines Unterweltprozesses zur Untersuchung des mutmaßlichen Todes von Batman teil (Batman # 291 und 294, 1977), beteiligten sich an dem Versuch diverser Batman-Gegner, diesen zu ermorden, bevor Killer Croc, diese Tat vollbringen könnte: dabei wurden sie und ihre Komplizen von Croc nahezu tot geschlagen (Detective #526, 1983). Bei einem von Ra's al Ghul inszenierten Massenausbruch aus Arkham Asylum, konnten auch die Tweeds fliehen (Batman # 400), wurden aber scheinbar bald darauf wieder gestellt. In Arkham ersetzten später Ärzte Teile der Gehirne der beiden durch Elektroden und Transistoren, so dass sie seither gelegentlich unwillkürlich zucken und einen leichten Geruch absondern, der Maschinenöl und Ozon ähnelt (Secret Origins #23, 1987). In Arkham taten die beiden sich außerdem kurzzeitig mit Jarvis Tetch (Mad hatter) zusammen, der ihre Vorliebe für Lewis Carol teilt (Black Orchid #2).

Nach erneutem Ausbruch taten sie sich mit dem Joker zusammen: Das Trio machte in der Folge nicht nur Batman, sondern auch seinem Verbündeten Superman das Leben schwer (World's Finest # 1-3, 1990). Während dieser Zeit verhielten sich ungewohnt unterwürfig, indem sie dem Joker als gehorsame Handlanger dienten. Ansonsten sah man sie meist als Dauerinsassen des Hochsicherheitstraktes von Arkham (Animal Man # 24, Legends of the Dark Knight # 38), wo sie unter anderen Häftlingsarbeiten verrichteten, aber auch eine - unglücklich ausgehende - Gelegenheit zu einem Rückkampf mit Batman erhielten, als dieser vorübergehend ins Asylum eingewiesen wurde (Batman: Shadow of the Bat # 3-4).

Nachdem die Tweeds durch einen Anschlag des Terroristen Bane auf die Anstalt von Arkham befreit worden waren, tauchten sie vorübergehend in der Halbwelt von Gotham unter. Dort trafen sie auf den Dämonen Asteroth, mit dem sie ein Bündnis eingingen: das merkwürdige Trio scharte eine Bande um sich und eröffneten den Devil Spawn Club. Der Versuch gemeinsam mit Asteroth dem in Gotham ansässigen Magier Jason Blood das sogenannte Eternity Book abzujagen schlug fehl (The Demon # 31-33, 1993), so dass die Bande beschloss sich vorerst ruhig zu verhalten. Als Asteroth vermeinte die Tweeds nicht länger gebrauchen zu können, stieß er diese aus der Bande aus. Diese taten sie um Vergeltung zu üben mit dem Auftragskiller Tommy Monhagan zusammen, der es sich zum Ziel gesetzt hatte, das Kopfgeld, das von konkurrierenden Banden auf Asteroth ausgesetzt worden war, einzustreichen. Monagahn, der telepathische Fähigkeiten besaß, wusste dabei sehr wohl

um die Doppelabsicht der Tweeds, ihn zu hintergehen und nach Asteroths Tod hinterrücks zu ermorden. Dementsprechend schmiedete auch er Mordpläne. Beim schließlichen Showdown der verschiedenen Parteien auf einem Gothamer Friedhof, wurde Asteroth von Etrigan in die Hölle zurückverbannt, während Monaghan und die Tweeds in verschiedene Richtungen entkamen (The Demon # 43-45, 1994; Garth Ennis und John McCrea), wobei die Tweeds von der Gothamer Polizei ergriffen wurden.

Sie wurden erneut nach Arkham verbracht (The Creeper # 7). Nach der Erklärung Gothams zum Niemandsland entkamen die Cousins aus der Anstalt von Arkham (Batman: Shadow of the Bat # 80-82, 1998) und verließen die verwüstete Stadt die ihren Komfortansprüchen nicht länger zu genügen vermochte. Nach dem Ende des Niemandslandes kehrten sie zurück. Who's Who Einträge finden sich unter anderem in Who is Who '87 # 24 (von Bill Sienkiewicz) und Who is Who '91 # 7 (von Norm Breyfogle).

197 Two-Face

Siehe Artikel [Two-Face](#).

198 Ubu

Ubu ist keine spezielle Einzelperson, sondern der Titel und Rufname des persönlichen Leibwächters und Assistenten von Batmans Erzwiderräuber Ra's al Ghul. Der Inhaber des Ubu-Postens wechselt sehr häufig, nahezu allen Ubus gemeinsam ist jedoch ihre Herkunft aus dem Stamm der Ubu in Nordafrika. Gemeinsam ist allen Männern ihre gewaltige physische Statur, ihre beachtliche Körperkraft und ihre Fähigkeiten im Kampf mit und ohne Waffen, sowie ihre bedingungslose, fanatische Loyalität gegenüber al Ghul. Die Figur wurde 1971 von [Dennis O'Neil](#) und dem Zeichner [Neal Adams](#) geschaffen und trat erstmals im Comicheft Batman #233 auf.

Ubu wird in einem aufwendigen Auswahlverfahren aus den Reihen der Anhänger des charismatisch-sektiererischen Terroristen und selbsternannten Welterlösers Ra's al Ghul als dessen Adlatus ausgewählt. Neben verschiedenen strengen Auswahlkriterien, die überhaupt erst zur Teilnahme an diesem Auswahlverfahren befähigen (entsprechende physische Erscheinung und Fähigkeiten), kommt es zu einer harten Testserie, in deren Verlauf die meisten Anwärter auf die Ubu-Position ausscheiden. Die letzten beiden verbleibenden Bewerber treten schließlich in einem Kampf auf Leben und Tod gegeneinander an. Der Sieger dieses Kampfes wird in einer nach strengen formalen Vorgaben gestalteten Zeremonie zum neuen Ubu erhoben. Es gibt außerdem Anhaltspunkte, denen zufolge Ubus Körperkräfte durch medikamentöse Eingriffe in seine Physis weiter verstärkt werden. Zur ersten Begegnung zwischen Batman und einem Ubu („Original-Ubu“) kam es im Zuge des ersten Aufeinandertreffens von Batman und Ra's al Ghul. Dieser Ubu war ein glatzköpfiger, arabischer Hühner. Al Ghul hatte Batman - ohne dessen Wissen und Einverständnis - als seinen Nachfolger und Erben auserkoren, wollte ihn aber zuvor noch einem letzten Eignungstest unterziehen: dazu ließ Ra's seine Tochter Talia und Batmans Mündel Robin entführen und trat daraufhin mit dem Angebot an diesen heran, die Entführten gemeinsam zu retten. Zunächst begleiteten Ra's und Ubu Batman auf der Spurensuche quer durch die Welt, trennten sich aber kurz vor dem Ziel unter einem Vorwand von ihm. Nachdem Batman das Versteck der „Entführer“ im Himalayah-Gebiet ausfindig gemacht hatte, traf er auf den in einem kultischen Gewand und einer Zeremoniemaske (einem skelettalen Hammelschädel) verkleideten Ubu, den er - ein letzter Test - im Zweikampf besiegen konnte. Batman weigerte sich jedoch, sich Ra's auf dessen Mission, die letztlich auf eine weitgehende Entvölkerung der Welt zum Zwecke der Heilung derselben angelegt war, anzuschließen. Stattdessen begann er einen Feldzug gegen Ra's international agierende Geheimorganisation und strebte insbesondere danach den gefährlichen al Ghul zur Strecke zu

bringen.

Als er Ra's in dessen Chalet in den Schweizer Alpen stellte, kam es zu einem erneuten Kampf zwischen Batman und Ubu, den Batman erneut für sich entscheiden konnte. Ra's konnte - von Batman verfolgt - entkommen, während Ubu bewusstlos zurückblieb. Bei einer Explosion, die durch die vorhergegangenen Kampfhandlungen in Gang gesetzt worden war, die sich kurz nachdem Batman und al Ghul das Chalet verlassen hatten, ereignete, wurde Ubu schwer verletzt (Batman #233, 1972). Er blieb mit schweren Verbrennungen und einer grünlich-glänzenden Aura zurück. Ubu wurde einstweilen von zwei schweizerischen Doktoren namens Varnov und Kolb in Pflege genommen. Nachdem er sich erholt hatte, brach der durch die Folgen der Explosion geistig in hohem Maße verwirrte Ubu nach Gotham City auf, um sich an Batman, dessen Geheimidentität als Millionär Bruce Wayne bekannt war, zu rächen.

Ubu verschaffte sich Zugang zum damals leerstehenden Landhaus Bruce Waynes - Wayne Manor -, dem Ort an dem er Batman dereinst demaskiert erblickt hatte und „spukte“ für eine Weile in dem verlassenen Gemäuer umher. Beim schließlich erfolgenden Kampf mit Batman stürzte Ubu eine Treppe hinunter und spießte sich selbst an der zersplitterten Geländerstange auf (Detective Comics #438, 1973).

Ra's ersetzte den verstorbenen Ubu durch einen Mann namens Lurk (DC Special Series #15, 1978), der als Nachfolger-Ubu figurierte. Nach seinem Versagen bei einer Mission wurde Lurk durch einen neuen Ubu namens Grind ersetzt, der anders als seine Vorgänger Haare hatte und afroamerikanischer Abstammung war (Batman Annual #8, 1982). Dieser Ubu diente Ra's über einen längeren Zeitraum, bis auch er bei einer Explosion ums Leben kam (Batman, Bride of the Demon, 1990). Der nächste Ubu war ein namenloser Kaukasier, der sein Gesicht hinter einer Art Hockey-Maske verbarg (Batman: Bane of the Demon #1-4, 1996). Dieser Ubu wurde schließlich im Zweikampf mit Batmans Nemesis Bane getötet. Danach schlüpfte Bane für eine kurze Zeit in die Rolle des Ubu (Bane of the Demon #4), um sich als Prätendent auf Ra's Nachfolge an dessen Plan, die Welt durch eine Ebola-Seuche zu entvölkern, zu beteiligen (Legacy-Storyline kulminierend in Detective Comics #700 und 701, 1996). Ein neuer Ubu schloss sich Ra's bei dessen Kampf gegen die Gerechtigkeitsliga an (JLA #43, 2000).

Ubu trat in mehren Episoden der Batman-Zeichentrickserie von Paul Dini und Bruce Timm auf. Herausragend unter diesen Folgen war insbesondere ein Zweiteiler, der die erste Begegnung von Batman und Ubu - wie sie in den Comics geschildert worden war - nahezu 1 zu 1 nacherzählte.

199 Ugly American

Der Ugly American, alias Jon Kennedy Payne, debütierte in Shadow of the Bat # 6 (Autor: Alan Grant, Zeichner: Norm Breyfogle) von 1992. Er war ein xenophober Vietnamkriegsveteran, der bestrebt war, alle von ihm als "unamerikanisch" wahrgenommenen Elemente aus „seinem Amerika“ zu entfernen. Dabei attackierte er unter anderem asiatisch stämmige Personen (darunter Kim Cheung der Ehemann seiner Tochter Tina) und ausländische Einrichtungen oder Produkte. Aufgrund seiner enormen Körperkraft und seiner Rücksichtslosigkeit (T-Shirt-Aufschrift: "I eat Roadkills"). Wie sich herausstellte, war die besondere Aggressivität mit der Payne anderen Menschen begegnete auf die gezielte Förderung seines zuvor schon vorhandenen Fremdenhasses bei der Armee durch psychisches Konditionierung durch den Arzt Thomas Woolf zurückzuführen, um ihn so zu einer lebendigen Waffe zu machen. Als er jedoch „selbständig“ wurde und seine eigene Agenda zu verfolgen begann, begann die CIA ihr aus der Kontrolle geratenes Werkzeug zu jagen. Payne wurde nachdem er von Batman gestellt worden war von den CIA-Agenten Burr und Remington hinterrücks erschossen.

200 Ultimate Clayface

Siehe Eintrag „**Clayface I**“ und „**Mud Pack**“ weiter oben.

201 Velvet Tiger

Velvet Tiger (zu Deutsch: „Samttiger“), a.k.a. Lani Gilbert, war die Erzfeindin von Barbara Gordon während ihrer Zeit als Batgirl. Die Figur debütierte in Detective Comics # 518 vom September 1982. Velvet Tiger trug ein Kostüm das einem Tigerpelz ähnelte. Sie beass die Fähigkeit winzige Sprünge in die Zukunft zu tun und so den irrigen Eindruck zu erwecken, sie würde über Super-Geschwindigkeit verfügen. Lani Gilbert, die Erbin des Gotham Hardware-Herstellers Gilcom, begann ihre kriminelle Karriere als Erpresserin. Dabei waren ihr ihre Fähigkeiten als Hackerin von Nutzen: Sie brachte vertrauliche Daten in Erfahrung und drohte ihren Opfern an, diese zu enthüllen, wenn sie ihr nicht große Summen zukommen lassen würden. Nach mehren Niederlagen gegen Batgirl begann sie ihre Fähigkeiten einzubüßen und schloss sich Wonder Womans Erzfeindin Circe als Handlangerin an.

202 Ventriloquist und Scarface

Siehe Artikel „[Bauchredner \(Comicfigur\)](#)“.

203 Vernon Jamson

Vernon Jamson ist ein Krimineller der Unzurechnungsfähigkeit vortäuschte, um ins Arkham Asylum anstatt ins Gefängnis eingewiesen zu werden. Als dieser Schwindel aufflog veranlasste die absurde Entscheidung sich in die „Hölle von Arkham“ freiwillig zu begeben Dr. Jeremiah Arkham dazu ihn da zu behalten. Dieser Schritt, so Arkham, bewiese seinerseits die tatsächliche Unzurechnungsfähigkeit von Jamson.

204 Wild

Wild - gebürtig Wilde Norton - ist ein ehemaliger Soldat, dessen Familie bei einem Amoklauf des Jokers ums Leben kam. Norton der seinen Verlust nicht verkraften konnte, verlor sein seelisches Gleichgewicht. Besessen von dem Drang, sich an dem Geisteskranken zu rächen, und in der Hoffnung durch die Tötung des Irren seinem mörderischen Treiben ein Ende zu setzen und so andere davor zu bewahren, das selbe Schicksal wie er, Norton, zu erleiden, nahm er die Jagd auf den Joker auf. Ironischerweise wurde Wilds Anschlag auf das Leben des Jokers, der sein Quartier im Old Mercy Mansion, einem alten Herrenhaus auf einer Außeninsel von Gotham genommen hatte, durch Batmans Eingreifen vereitelt. Der Joker konnte entkommen, Wild wurde arretiert und verblieb im Mercy Mansion, das man als Standort für die Wiedererrichtung des Arkham Asylums, der Irrenanstalt von Gotham City, wählte (Batman: Shadow of the Bat # 37 und 38). Monate später, wurde Wild vom Joker in einem mörderischen „Happening“ erschossen, nachdem die Insassen des Asylums bei einem Gefangenenaufstand die Kontrolle über Arkham übernommen hatten (Batman: Shadow of the Bat # 82).

205 Willis Danko

Willis Danko ist ein Gotham Gewaltverbrecher der sich vor allem als bezahlter Schläger und Dieb betätigt. Neben Batmans Nemesis Bane ist Danko der bekannteste Konsument der aus Südamerika stammenden Droge Venom. Er trat erstmals in Batman: Vengeance of Bane # 2 von 1995 auf.

Danko wurde geschaffen von Chuck Dixon und Graham Nolan (Zeichner). Danko ist ein groß gewachsener, muskulöser, glatzköpfiger Mann, der sich durch die sterioide, muskelaufbaufördernde Droge Venom übermenschliche Körperkraft verschafft.

Danko war ein im Grunde durchschnittlicher Schläger der in der Gothamer Unterwelt ein leidliches Einkommen fristete. Nebst seiner Muskelkraft und Ausdauer hatte er wenig zu bieten: Weder intellektuell noch kampftechnisch war er eine sonderlich eindrucksvolle Gestalt. Erst der Kontakt mit der Droge Venom die ihm ein namenloser südamerikanischer Arzt verabreichte machte den einfachen Schläger zu einem weit über Durchschnitt starken Mann. Ungeachtet dessen konnte er von der Gothamer Polizei verhaftet werden und sitzt seither im Blackgate-Gefängnis ein. Dort hat er sich trotz seiner Drogenprobleme in die Häftlingsgemeinschaft halbwegs harmonisch eingegliedert. Wenn er nicht gerade in der Krankenstation aufhält pflegt er annähernd freundschaftliche Beziehungen zu anderen Gefängnisinsassen wie Steeljacket (Batman: Blackgate # 1, 1997). Danko hat einen Bruder, den Bane auf der Suche nach dem namenlosen Arzt, der Venom in Gotham vertrieb tötete, nachdem er von diesem Informationen erhalten hatte. Anders als Bane konnte Danko von seiner Sucht allem Anschein nach noch nicht geheilt werden. Sein Verbleib nach dem Erdbeben von 1998 ist ungeklärt.

206 Wrath

Wrath (zu Deutsch "Zorn") war ein Krimineller der als eine Art Anti-Batman angelegt war. Er debütierte in Batman Special #1 von 1984 in der Geschichte "The Player on the Other Side" (Autor: Mike W. Barr, Zeichner: Michael Golden), die auf einen gleichnamigen Aufsatz von Aldous Huxley zurückgeht. Wraths Erscheinungsbild, wie auch seine Origin-Geschichte und die Motive seines Handelns waren denen von Batman sehr ähnlich. Entsprechend der Idee des bösen Antipoden war ales an Wrath Batman sehr ähnlich, zugleich aber auch ins negative Gegenteil verkehrt: während Batman als Kind mit ansehen musste, wie seine Eltern von einem Straßenräuber erschossen wurden, wurden Wraths Eltern - ein Diebespaar - bei einem Einbruch von einem jungen Polizisten erschossen (dem späteren Polizeichef und Batman-Verbündeten James Gordon); wie Batman, aus Rache für die Tat an seinen Eltern, dem Verbrechen den Kampf ansagte, wurde Wrath zum erklärten Feind aller Gesetzeshüter; während Batman zum Verbrecherjäger wurde, wurde Wrath zum Berufskiller (und benutzte anders als Batman auch Schusswaffen); wie Batman zeichnete er sich in seiner Tätigkeit durch Perfektion und Besessenheit aus; wie Batman kostümierte er sich (wenngleich in einem dunkel scharlachrot-lila gehaltenem Kostüm mit einem W-Emblem); Wraths Versuch, den Tod seiner Eltern durch die Ermordung Gordons zu rächen, konnte von Batman vereitelt werden: Nachdem er bereits Batmans Geheimidentität herausgefunden, sowie dessen Freunde Alfred Pennyworth und Leslie Thompkins angegriffen hatte, stürzte Wrath im Zweikampf mit Batman vom Dach eines Hauses in der Park Row und starb. Wraths Verlobte die einen psychischen Zusammenbruch erlebte, wurde in die ärztliche Obhut von Thompkins genommen.

207 Zebra Man

Der Zebra-Man ist ein besonders trashiger Batman-Widersacher aus den 60er Jahren. Eine weitere Figur dieses Namens wurde in den 80ern eingeführt. Zebra Man I wurde in Detective Comics # 275 vom Januar 1960 in die Serie eingeführt. Der erste Zebra Man war ein Wissenschaftler der mit Hilfe von elektrischen Superkräften Verbrechen beging. Er erhielt seine Kräfte bei einem Laborunfall. Er kleidete sich in ein orangefarbenes Kostüm, das von einem schwarzweißen Glühen durchzogen war. Der Zebra Man verfügte über elektro-magnetische Kräfte mit deren Hilfe er die elektrischen Pole beeinflussen konnte. Da der Name Negative Man jedoch bereits vergeben war verwarf er diesen Namen und nannte sich in Anspielung auf sein Erscheinungsbild nach dem

afrikanischen „Steppenpferd“ (zoologisch gesehen sind Zebras jedoch keine Pferde) zebra Man. Diesen ersten zebra Man konnten Batman und Robin besiegen, woraufhin er nie wieder auftauchte. Der zweite Zebra Man war eine Kreatur die der Sektier Kobra schuf. Die Kobra-Gruppe duplizierte das Zebra-Man-Experiment und gab dem neuen Namensträger einen Gürtel. Dieser Zebra-Man trug einen Irokesenschnitt, der an das namensgebende Tier erinnerte. Zebra Man II war ein Mitglied der Strikeforce Kobra. Mit der Strikeforce nahm er an einem Kampf gegen die Outsider teil. Nach der Niederlage der Strikeforce floh er zusammen mit Elemental Woman, Planet-Master, Eve und Kobra (Outsiders #21-22, 1987).

208 Zeiss

Philo Zeiss ist ein technisch versierter Krimineller der über künstlich gesteigerte Reflexe verfügt. Infolgedessen ist er in der Lage sich mit übermenschlicher Geschwindigkeit zu bewegen. Schöpfer der Figur waren der Autor Ed Brubaker und der Zeichner Scott McDaniel in der Ausgabe Batman # 582 vom Oktober 2000.

Nach dem Tod seiner Eltern nahm Philo Zeiss' aus Sizilien stammender Onkel Victor Zeiss den Jungen unter seine Fittiche. Unter der Aufsicht seines Onkels trainierte Zeiss jahrelang hart – er erlernte diverse Kampfsportarten und den Ringkampf – und wurde schließlich zu einem Enforcer, d. h. einem Mann fürs Grobe, für den Mob. Auf chirurgischem Wege erhielt Zeiss Implantate, die mit seiner Wirbelsäule und seinen optischen Nerven vernetzt wurden, um so seine Reflexe ins übermenschliche zu steigern. Eine Spezialbrille, die mit seinem vorderen Hirnlappen verdrahtet ist, verbessert Zeiss Sehvermögen noch einmal beträchtlich und hilft seinen Augen sich an die Geschwindigkeit seiner Reflexe anzupassen. Die wichtigste Eigenschaft dieser Sehhilfe besteht freilich, darin, dass sie alles was Zeiss sieht aufnimmt und analysiert: dies ermöglicht es ihm, die Taktik und den Kampfstil seiner Gegner zu studieren und dieses Wissen reflexmäßig in seinen eigenen Stil zu integrieren. Seine Gliedmaßen wissen gewissermaßen instinktiv, wie sie sich zu verhalten haben, um eine Attacke eines Gegners zu parieren, nachdem sie erst einmal mit genügend Informationen über diesen gefüttert worden sind. So kann er Angriffe seiner Gegner voraussehen, bevor sie diese ausführen und kann er diese außerdem bis zu einem gewissen Grade nachahmen. Dies alles macht ihm zu einem Zweikämpfer und somit zu einer physischen Bedrohung erster Güte. Zeiss hat bislang unter anderem schon als Leibwächter für Boss Lew Moxton und für andere Größen der Gotham Unterwelt gearbeitet. Bereits bei seiner ersten Begegnung entwickelte Zeiss, der über alle Maßen von sich und seinen Fähigkeiten eingenommen ist, die Besessenheit seine Überlegenheit gegenüber Batman praktisch unter Beweis zu stellen und diesen im Zweikampf zu besiegen. Nachdem Zeiss Moxon im Stich liess, um einen Zweikampf mit Batman auszutragen - was dazu führte, dass Moxon von dem Attentäter Floyd Lawton (Deadshot) schwer verletzt wurde und seither im Rollstuhl sitzen musste – kam es zum Zerwürfnis mit Moxon. Später rächte Zeiss sich an Moxon, und ermordete ihn. Zuletzt gelang es Batman, Zeiss mit Hilfe von Batgirl zu besiegen.

209 Zodiac Master

Der Zodiac Master (zu Deutsch: „Tierkreiszeichen- oder Sternzeichen-Meister) war der letzte Schurke, den Batman und Robin bekämpften, bevor die Serie von dem Editor Julius Schwartz neu belebt wurde. Die Figur debütierte 1963 in Detective Comics # 323. Er trug eine hellblaue Kapuze und einen Bodysuit, der mit astronomischen Emblemen verziert war. Der Zodiac Master machte sich als Wahrsager unter dem Künstlernamen Mr. Z einen Namen, indem er Katastrophen der verschiedensten Art präzise voraussah – die er indessen selbst inszeniert hatte – und seine Bewunderer so glauben machte, er besäße tatsächlich übersinnliche Fähigkeiten. Der Zodiac Master wurde schließlich zum „Hauswahrsager“ der Gotham Unterwelt, der er vor einer Aktion

prophezeite, ob diese ein Erfolg oder ein Misserfolg werden würde – wofür er 25% der Beute als Provision erhielt. Batman konnte ihm das Handwerk legen.

210 Zombie

Zombie ist ein südamerikanischer Krimineller, der seinen Spitznamen seinem totenähnlichen Erscheinungsbild verdankt. Er kam ursprünglich als Handlanger des Terroristen Bane nach Gotham City, den er mit der synthetischen Droge Venom versorgte. Für weitere Angaben zu Zombie siehe den Artikel [Bane](#).

- Diese Seite wurde zuletzt am 24. Februar 2007 um 20:07 Uhr geändert.
 - Ihr Inhalt steht unter der [GNU-Lizenz für freie Dokumentation](#).
- Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.