



BATMAN™

ADVENTURES

BAND 2



BATMAN™

ADVENTURES **BAND 2**



BATMAN™

ADVENTURES BAND 2

AUTOR

JASON HALL
DAN SLOTT
TY TEMPLETON

ZEICHNER

RICK BURCHETT
KELSEY SHANNON

FARBEN

HEROIC AGE
LEE LOUGHRIDGE
ZYLONOL

TUSCHE

TERRY BEATTY

US-REDAKTION

HARVEY RICHARDS
JOAN HILTY

ORIGINAL-COVER

KELSEY SHANNON

ÜBERSETZUNG

JOSEF ROTHER

LETTERING

WALPROJECT

INHALT

TRICKREICHE BATMAN-ABENTEUER	5
BATMAN, HINTER DER MASKE UND DEM CAPE	6
DAS WIRD BÖSE ENDEN	8
BATMANS GEGNER (IN DER REIHENFOLGE IHRES AUFTRETENS)	12

STECKBRIEFE

CATWOMAN	16
DER RIDDLER	42
NIGHTWING	68
DER PINGUIN	94
GRAY GHOST	120
MISTER FREEZE	146
POISON IVY	172
COMMISSIONER GORDON	198

TEIL 1 – Einen Schritt voraus	17
Uneingeladen	35
TEIL 2 – Pokerface	43
Wie lange wartet eine Schlange?	60
TEIL 3 – Die Duo-Dynamik	69
Versteckte Siege	86
TEIL 4 – Schwanengesang	95
Nachtlicht	112
TEIL 5 – Rollen und Realitäten	121
Solange mich die Gerechtigkeit braucht	138
TEIL 6 – Kalt serviert	147
Koonaks Geschichte	164
TEIL 7 – Jokers Braut	173
Das Blumenkind	191
TEIL 8 – Die Angst allein	199



TRICKREICHE BATMAN-ABENTEUER

Die **Batman-Trickserien** der 1990er-Jahre gehören zu den gelungensten und sichersten Adaptionen des Batman-Mythos. Kein Wunder: Comic-Ikonen wie Autor **Paul Dini**, Alleskönner **Bruce Timm** oder der 2016 viel zu früh verstorbene Comic-Meister und Storyboard-Künstler **Darwyn Cooke** nahmen maßgeblich Einfluss auf das Design, die Geschichten und die Umsetzung der animierten Abenteuer. Diese spielen in einem **eigenen Universum**, in dem viele Elemente des Batman-Kanons auf vereinfachte, nichtsdestotrotz packende Art und Weise neu interpretiert werden. Die Episoden im TV wurden von einer eigenen Comic-Serie begleitet, und nach ihrem Ende gab es eine weitere Comic-Reihe mit neuen Storys aus der Welt der Trickserie. Der coole Stil, die grandiose Noir-Stimmung und die perfekte Formsprache leben im Comic-Sequel **BATMAN ADVENTURES** fort. Die Geschichten dieses zweiten Bandes, von denen die meisten deutschsprachige Erstausgaben darstellen, bestehen aus einer langen Hauptstory und einer ergänzenden bzw. abrundenden Zusatz-Kurzgeschichte, auch Back-up-Story genannt. In den Comic-Episoden von **Ty Templeton**, **Dan Slott**, **Rick Burchett** und Co. ist **Bruce Wayne** natürlich wie gewohnt der **Dunkle Ritter** Batman, der als kleiner Junge die Ermordung seiner Eltern **Martha** und **Thomas** in einer nächtlichen Gasse mit ansehen musste, wobei in vielen Geschichten **Joe Chill** der Mann am Abzug ist. Als zweiter **Robin** steht Bruce der junge **Tim Drake** zur Seite, während der allererste Wunderknabe **Dick Grayson** mittlerweile als **Nightwing** unterwegs ist.



Obwohl nicht jeder Cop begeistert davon ist, gehört außerdem Gothams Police Commissioner **Jim Gordon** zu Batmans Unterstützern. Gordon ahnt nicht, dass seine Tochter **Barbara** als **Batgirl** ebenfalls auf der Seite des **Mitternachtsdetektivs** kämpft. In dieser Sammlung begegnen unseren Helden viele klassische Schurken: Die diebische **Catwoman** Selina Kyle, die eine komplizierte, widersprüchliche Romanze mit Batman unterhält. Der kriminelle **Pinguin** Oswald Cobblepot, der in der Kontinuität der **BATMAN ADVENTURES** den Posten des Bürgermeisters innehält. **Mr. Freeze**, dessen Liebe zu seiner **Nora** ihn in die kältesten Abgründe getrieben und seine Menschlichkeit gekostet hat. Batmans skrupelloser Erzfeind **Joker**, dessen Gehilfin **Harley Quinn** 1992 in der Trickserie debütierte – die giftige **Poison Ivy**, neben der Harley häufig im **Arkham Asylum** einsaß, kriegt jedes Mal einen Koller, wenn sich die Blondine im Narrenkostüm wieder auf ihren geliebten Killerclown einlässt, der ihr schon oft übel mitspielte! Und während der **Clock King** im eigenständigen Universum der Trickserien als **Uhrenkönig** für Ärger sorgt, kennt man Bruce Waynes Jugendidol **Gray Ghost**, angelehnt an den Pulp-Helden **The Shadow**, auf Deutsch als **Graues Phantom**. **Detective Giella**, dessen Name eine Anspielung auf den 1928 geborenen Batman-Tuscher **Joe Giella** ist, kommt sogar nur in einer einzigen Story dieses Bandes vor! Viel Vergnügen mit den wundervollen neuen **BATMAN ADVENTURES**...

Christian Endres



BATMAN, HINTER DER MASKE UND DEM CAPE

Masken, Capes, Gadgets jeglicher Art, Stiefel, Gürtel: Die Ausrüstung der Superhelden richtet sich nach einem strengen Kodex, sowohl im Comic als auch auf der Leinwand. Den Comic-Zeichnern war schnell klar, dass die jungen Leserinnen und Leser ihre Helden an den farbenfrohen Kostümen auf den ersten Blick identifizieren. Doch in erster Linie dient das Kostüm eines Superhelden dazu, dessen wahre Identität zu verbergen. Batman ist da keine Ausnahme. Inspiriert durch die Entdeckung eines Höhlensystems unter seinem Herrenhaus findet Bruce Wayne, als er seinen Kampf gegen das Verbrechen beginnt, in der Fledermaus das perfekte Symbol, um seinerseits den Verbrechern zuzusetzen. Verkleidet als "Bat-Man" (Fledermausmann), verbreitet der Dunkle Ritter Angst und Schrecken unter den feigen und abergläubischen Kriminellen. Unter der Maske und dem Cape verbergen sich zudem zahlreiche Gadgets, die von der Firma Wayne Enterprises entwickelt wurden. Ohne dessen Vorstandsvorsitzenden Lucius Fox in Details einzuweißen, setzt Bruce Wayne in seiner zweiten Identität immer wieder Prototypen der Abteilung "Forschung & Entwicklung" für seine Verbrecherjagd ein.

DAS KOSTÜM

Aus Nomex- und Kevlarfasern gefertigt, ist Batmans Kostüm eine geschmeidige Rüstung, die ihn z. B. gegen Messerattacken schützt. Darunter trägt er eine schuss-sichere Weste.

DER GÜRTEL

Batmans Gürtel enthält eine ganze Palette von Gadgets für seinen Kampf gegen das Verbrechen: Kletter- und Schwungseil mit Entershaken, Baterangs, Minibomben, Gassprays, Taschenlampe und eine Fernbedienung zur Steuerung seiner vielen Fahrzeuge (Batmobil, Batplane, Bat-Boot etc.).

DER ENTERHAKEN

Die Enterhakenpistole ermöglicht es Batman, sich von einem Gebäude zum nächsten zu schwingen und sich auf diese Weise schnell in der Stadt fortzubewegen. Auch kann Batman damit in rasender Geschwindigkeit die höchsten Wolkenkratzer von Gotham erklimmen.

DIE MASKE

Bestehend aus einer widerstandsfähigen Legierung, schützt die Maske Batmans Kopf und Nacken. Außerdem sind in ihr hochentwickelte Gadgets wie Mikro-Sender/-Empfänger, Nachtsichtgerät und Ohren mit herausnehmbaren Klingen untergebracht.

DIE BATARANGS

Fledermausförmige Bumerangs. Batman benutzt sie oft, um seine Feinde zu entwaffnen. Es gibt sie in verschiedenen Versionen (explosiv, funkgesteuert etc.).

DIE HANDSCHUHE

Batmans Handschuhe verfügen über eine elektronische Ausrüstung, die im Handrücken versteckt ist und es ihm ermöglicht, einige seiner Gerätschaften fernzusteuern. Um Gebäudewände zu erklimmen oder sich daran festzuhalten, können Titankrallen aus den Fingerspitzen ausgefahren werden. Die Klingen an den Seiten der Handschuhe dienen nicht nur der Dekoration: Sie sind scharfkantig und können aufgestellt werden.

DAS CAPE

Das Cape symbolisiert Fledermausflügel und verwirrt Gangster, die Batman unter Beschuss nehmen. Ebenfalls aus Nomexfasern hergestellt, ermöglicht es Batman, kurze Strecken durch die Luft zu segeln. Zu guter Letzt verfügt es außerdem über messerscharfe Enden.



DAS WIRD BÖSE ENDEN

Genau wie Batman bedienen sich auch die Super-schurken unverwechselbarer Kostüme, die ihre wahren Identitäten verbergen und zum Teil besondere Ausrüstung enthalten. Der Joker verfügt z. B. über ein ganzes Arsenal an Gerätschaften und Gadgets und steht damit dem Dunklen Ritter in nichts nach.



CATWOMAN

Das Outfit der Meisterdiebin Selina Kyle verbindet Eleganz mit Effizienz. Im Laufe ihrer Verbrecherkarriere hat sie bisher mehr als eines entworfen. Batmans Beispiel folgend, trägt sie versteckte Waffen bei sich, wie etwa kleine Wurfmesser am Unterarm, und kann Krallen aus den Fingerspitzen ihrer Handschuhe fahren lassen. Ihre Maske verfügt ebenfalls über ein Nachtsichtgerät, das es ihr ermöglicht, sich im Dunkeln fortzubewegen – wie eine Katze. Oft benutzt sie einen Rucksack, um die gestohlenen Objekte zu transportieren, und erweist sich der Gegner als zäher Bursche, gibt es nichts besseres als einen Hieb mit der Peitsche, um die Situation wieder unter Kontrolle zu bringen.

DER JOKER

Ist der schlimmste Feind des dunklen Ritters von Gotham nicht gleichzeitig auch sein größter Bewunderer? So könnte man meinen, in Anbetracht all der abgekupferten Gadgets, des Joker-Mobils und sogar der Komplizin Harley Quinn, seinem ganz persönlichen "Robin"! Aber der Joker ist selbstverständlich der Clownprinz des Verbrechens, und um sein tödliches Lachgas zu verbreiten, schreckt er auch nicht davor zurück, Feuerwaffen einzusetzen, was Batman rundherum ablehnt. Die Verwendung des tödlichen Gases ist übrigens der einzige Anhaltspunkt im Bezug auf die wahre Identität des Jokers: Möglicherweise arbeitete er in einem Laboratorium, bevor er in einen Säurebehälter fiel und für immer entstellt wurde. Beim Rest seiner Ausrüstung handelt es sich eher um Scherzartikel: Boxhandschuhe, Spielzeugpistolen mit Fähnchen, Knallfrösche und vibrierende sowie elektrisch geladene Handschocker. Und er schreckt auch nicht davor zurück, hin und wieder ein Klappmesser einzusetzen.



DER PINGUIN

Als Kind von einem Wanderzirkus aufgenommen und aufgezogen, stammt Oswald Chesterfield Cobblepot ursprünglich aus einer steinreichen Familie aus Gotham. An seine aristokratischen Wurzeln erinnert auch seine Erscheinung: Immer tadellos herausgeputzt, sammelt der Pinguin nicht nur Smokings und Monokel, sondern auch Regenschirme. Doch das ist nicht nur Ausdruck seiner Eitelkeit, vielmehr handelt es sich dabei um ein erschreckendes Arsenal von raffinierten Waffen: Flammenwerfer- oder Maschinengewehr-Regenschirme, um Gegner zu beseitigen, Propeller-Regenschirme für schnelles Entkommen oder auch Gas-Regenschirme, um Störenfriede zu betäuben und in aller Ruhe Raubüberfälle zu begehen, natürlich nicht ohne dabei Scherereien mit Batman zu verursachen.



DAS WIRD BÖSE ENDEN



DER RIDDLER

Bevor er sich auf eine zum Scheitern verurteilte Verbrecherkarriere beschränkte, war Edward Nigma ein bemerkenswerter Spiele- und Rätselentwickler. Nun nutzt er seine Kenntnisse, um tödliche Fallen zu entwerfen, die zumeist über seinen multifunktionalen Spazierstock ferngesteuert werden. Konzipiert in Anlehnung an ein Fragezeichen – dem Markenzeichen des Riddler –, kann dieser Gehstock genauso wie die Regenschirme des Pinguins als Handfeuerwaffe dienen.

MISTER FREEZE

Als anerkannter Forscher im Bereich der Kryotechnik hat Victor Fries seine Rüstung mit ebendieser Technik entworfen, zum einen, um sein eigenes Überleben zu sichern, zum anderen, um sich zu rächen. Seine Verkleidung verschafft ihm so eine enorme Macht, und fortan nutzt Victor als Mister Freeze zahlreiche Versionen seiner Kälte-Strahlen – von einer einfachen Pistole bis hin zur tragbaren Kanone.





POISON IVY

Pamela Isley ist nicht nur eine der am meisten gesuchten Verbrecherinnen des Landes, sondern war auch eine renommierte Botanikerin. Wenn sie sich in die Natur begibt, entwickelt sie neue, überwiegend tödliche Pflanzenarten und schmückt damit ihre verschiedenen "Unterschlüpfe" aus, um die Versuche der Ordnungshüter, sie zu fassen, im Keim zu ersticken. Für ihre Fähigkeit, fleischfressende Pflanzen und Bäume aus multiplen gigantischen Wurzeln zu erschaffen, ist Poison Ivy gefürchtet. Jedoch bleibt ihre wirksamste Waffe, sowohl im wörtlichen als auch im übertragenen Sinne, ihr Wahnsinnskörper, der Traum und Albtraum zugleich ist. Ihre hochgradig giftige Haut gibt die seltensten Botenstoffe ab und ermöglicht ihr damit, ihre bedauernswerten Opfer wahlweise zu betören oder zu töten, und sind sie noch so widerspenstig. Die Pflanzenfrau versteht es, ihren unwiderstehlichen Charmspielen zu lassen. Es ist schwer, ihr standzuhalten, trotzdem kann bereits ein einziger Kuss über Leben und Tod entscheiden.





BATMANS GEGNER (IN DER REIHENFOLGE IHRES AUFTRETENS)

WÄHREND DIE MAFIABOSSE SEIT BATMANS ERSCHEINEN IN GOTHAM CITY NACH UND NACH AUS DER STADT VERSCHWUNDEN SIND, HAT SICH DORT EINE NEUE VERBRECHERGENERATION EINGENISTET. DIES SIND EINIGE DER SCHILLERNDEN FIGUREN, DIE IN DEN FOLGENDEN ABENTEUERN AUFTAUCHEN WERDEN...



CATWOMAN



DER RIDDLER



DER PINGUIN



CLAYFACE



MISTER FREEZE



HARLEY QUINN



DER JOKER



POISON IVY



JOE CHILL



COVER FÜR BATMAN ADVENTURES 10
GEZEICHNET VON KELSEY SHANNON



BATMAN

ADVENTURES BAND 2

TEIL 1

EINEN SCHRITT VORAUS

AUTOR TY TEMPLETON
ZEICHNER RICK BURCHETT
TUSCHE TERRY BEATTY
FARBEN LEE LOUGHRIDGE

DANACH

UNEINGELADEN

AUTOR DAN SLOTT
ZEICHNER RICK BURCHETT
TUSCHE TERRY BEATTY
FARBEN ZYLONOL



CATWOMAN

RICHTIGER NAME

Selina Kyle.

HERKUNFT

Die reiche Erbin Selina Kyle befasst sich leidenschaftlich mit dem Schutz großer Raubtiere und der Natur. Um genug finanzielle Mittel dafür aufzutreiben, bedient sie sich der Kunst des Einbruchs... welche sie, der Abenteuerlust und ihrem Verlangen nach Batman nachgebend, schließlich zu ihrem Beruf macht.

ERSTE AUFTRITTE

IM COMIC: *US-Batman* 1 (Frühling 1940)

Während sich Batman und Robin auf einer Kreuzfahrtjacht um den Schutz eines wertvollen Edelsteincolliers kümmern, machen sie die Bekanntschaft mit der "Katze", eine als alte Dame getarnte berühmte Diebin.

IN DER ZEICHENTRICKSERIE:

Gefährliche Klauen (The Cat and the Claw, US-Erstaussstrahlung am 5. September 1992, deutsche Erstaussstrahlung am 4. Januar 1994)

Eine neue Einbrecherin treibt sich in den Straßen von Gotham City herum: Catwoman. Während Batman in dieser Angelegenheit ermittelt, macht er unter seiner geheimen Identität die Bekanntschaft einer verführerischen Geschäftsfrau: Selina Kyle.

WAFFEN UND KRÄFTE

Selina ist eine hervorragende Akrobatin, sie benutzt Handschuhe mit ausfahrbaren Krallen und eine Peitsche, eine "Neunschwänzige Katze".

VERBÜNDETE

Batman, Batgirl, Nightwing.

WAS SIE MAG

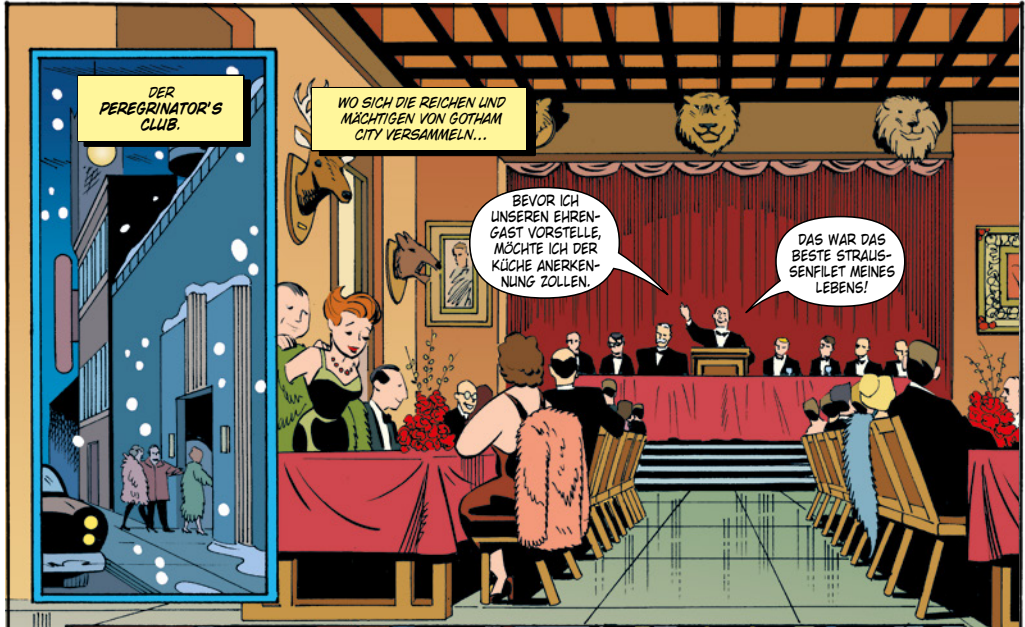
Einbrechen, Katzen, Abenteuer, Batman.

WAS SIE HASST

Tierquälerei, Ordnungshüter, alle Rivalinnen, die ihr Batman streitig machen könnten.

DAS GEMISSE EXTRA

Selina färbte sich ihre Haare blond, bis zu dem Tag, an dem sie herausfand, dass die Produkte dafür an Tieren getestet wurden.



DER PEREGRINATOR'S CLUB.

WO SICH DIE REICHEN UND MÄCHTIGEN VON GOTHAM CITY VERSAMMELN...

BEVOR ICH UNSEREN EHRENGAST VORSTELLE, MÖCHTE ICH DER KÜCHE ANERKENNUNG ZOLLEN.

DAS WAR DAS BESTE STRAUSSENFILET MEINES LEBENS!



BEEP

NUN ZU UNSEREM GAST-- JACK DAYTON! EINER DER GRÜNDER DIESES CLUBS! EIN ABENTEURER!



EIN GROSSER KUNST- UND TIERSAMMLER!
UND EIN BRUCHTEIL SEINER SAMMLUNG SCHLÜCKT UNSEREN WUNDERSCHÖNEN FESTSAAL...

"... DEN JACK PERSÖNLICH VOR 50 JAHREN EINGERICHTET HAT.

"DOCH GENUG DER VORREDE! JACK IST HIER, UM UNS VON SEINEM NEUESTEN ABENTEUER ZU ERZÄHLEN.

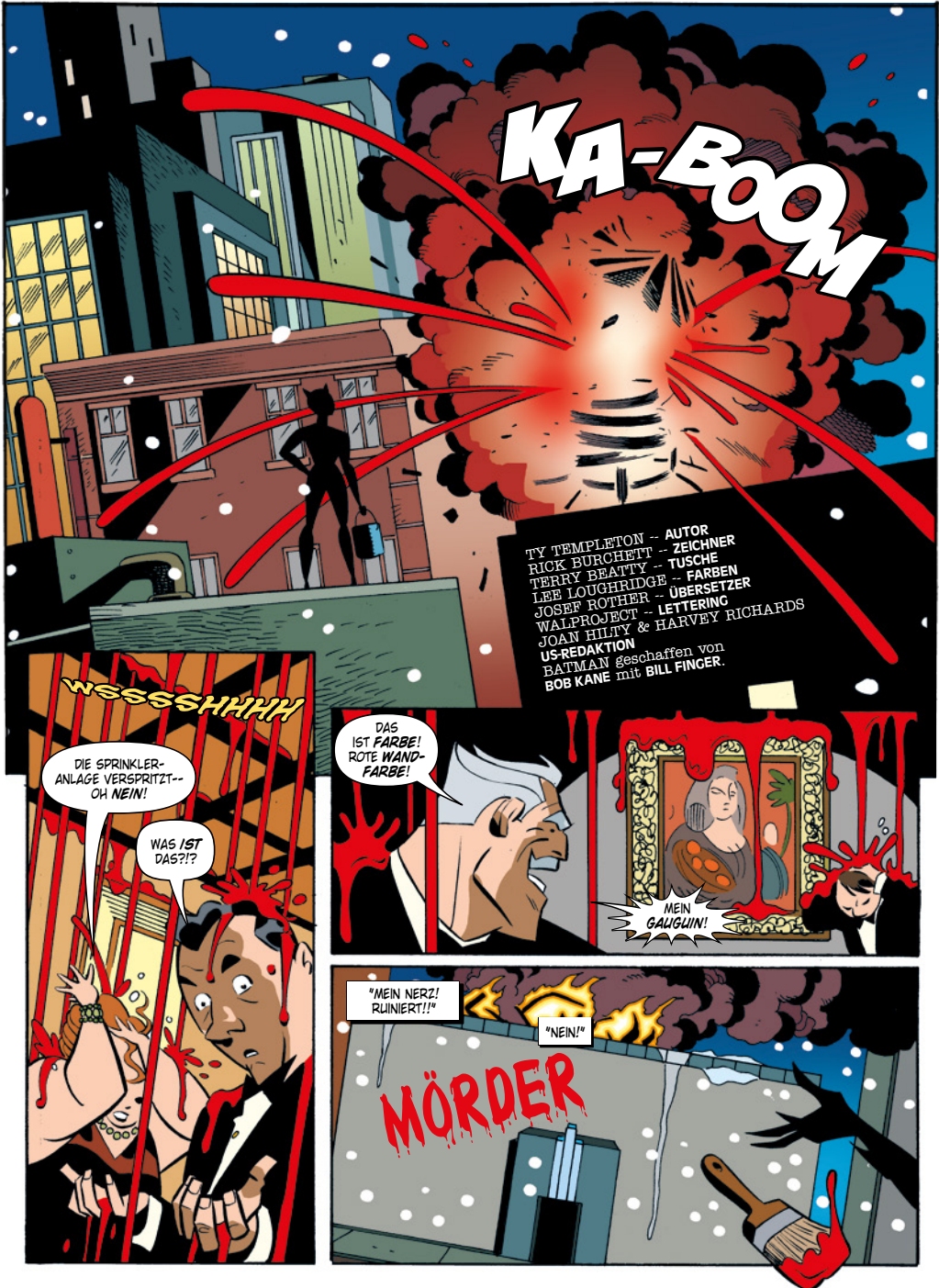
"ICH BITTE UM APPLAUS FÜR JACK DAYTON!"



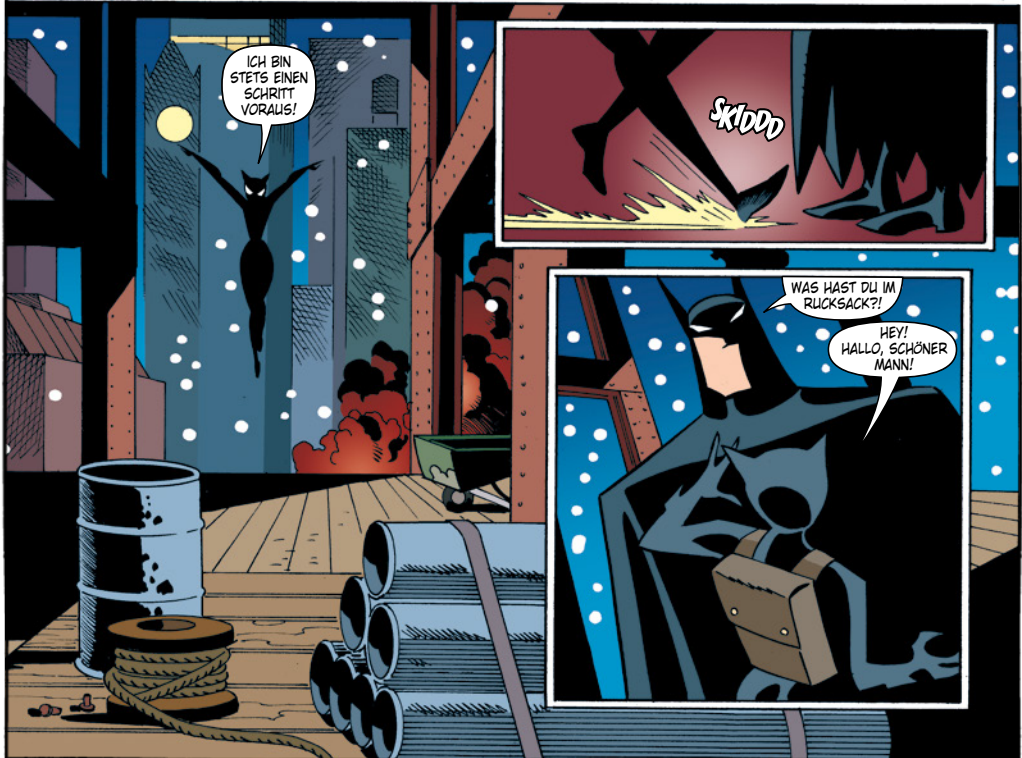
BEEP

BEEP

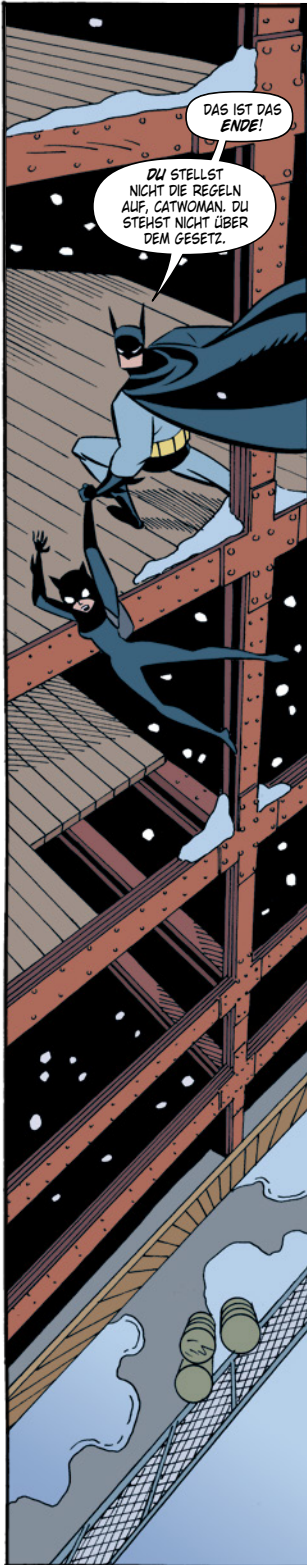
KLYK



EINEN SCHRITT VORAUS







DAS IST DAS ENDE!

DU STELLST NICHT DIE REGELN AUF, CATWOMAN. DU STEHST NICHT ÜBER DEM GESETZ.



HAHAHAHAHA
HAHAHA!



WIE DU IMMER REDEST!

HEY! DU BIST GERADE STAATSFREUND NR. 1-- NICHT ICH!



WIR KÖNNTEN UNS ZUSAMMENTUN, ABER BÜRGERMEISTER COBBLEPOT HAT AUF DICH 'NE FETTERE BELOHNUNG AUSGESETZT!

DU SPIELST IN 'NER ANDEREN LIGA!



IHR DA OBEN! KEINE BEWEGUNG!



LIPS, MEIN FREUND!

MEINE AKTION HAT DEINEN FANCLUB ANGELOCKT!

MUSS WEITER!

