

DATOS PERSONALES

Alter ego: Bruce Wayne

Ocupación: multimillonario y celebridad social; presidente de la junta directiva de Empresas Wayne y de la Fundación Wayne

Estado civil: soltero

Parientes conocidos: Thomas y Martha Wayne (progenitores, fallecidos), Philip Wayne (tío, fallecido), Lord Elwood Wayne (tío, fallecido)

Afiliaciones: exmiembro de la Liga de la Justicia de América, actual líder de los Outsiders

Base de operaciones: Gotham City

Primera aparición histórica: *Detective Comics* núm. 27 USA (abril de 1939)

Estatura: 1,88 m

Peso: 95 kg

Ojos: azules

Pelo: negro

HISTORIA

Criado en un entorno afectuoso por sus padres, el pequeño Bruce Wayne llegó a admirar un disfraz de murciélago que su propio padre había diseñado a fin

de lucirlo en una fiesta. Aquel terminaría siendo un recuerdo de valor incalculable para él en años posteriores.

Una noche, meses después, mientras volvía a casa tras salir del cine junto a sus padres por la zona que no tardaría en conocerse como el Callejón del Crimen, el joven Bruce Wayne vio indefenso cómo alguien que aparentaba ser un ladronzuelo, Joe Chill, asaltaba a Thomas y Martha Wayne, exigía quedarse con las joyas de la Sra. Wayne y al final, desafiado por Thomas, abatió a tiros al matrimonio. En realidad, Chill actuaba bajo las órdenes del mafioso Lew Moxon, que pretendía vengarse de Thomas Wayne por haber testificado contra él y haberle enviado a la cárcel.

Convertido en huérfano, Bruce Wayne quedó bajo la tutela de su tío Philip. Dado que Philip Wayne era un tratamundos, Bruce pasó sus años de formación al cuidado de su ama de llaves, la afable Sra. Chilton (que era en secreto la madre de Joe Chill, algo que Bruce jamás ha descubierto).

Traumatizado por el asesinato de sus padres, y después de jurar ante sus tumbas que para vengar sus muertes libraría una guerra contra todos los criminales, Bruce Wayne dedicó los años posteriores a

entrenarse hasta alcanzar la perfección física e intelectual. Con tal de lograrlo se convirtió en aprendiz de Harvey Harris, entonces considerado el detective más importante del planeta.

Al darse cuenta en la Facultad de Derecho de que su misión se vería obstaculizada por leyes que parecían diseñadas para ayudar más a los criminales que a sus víctimas, Wayne decidió buscar su propia solución a los problemas del crimen en las calles.

Una noche, al cabo de muchas semanas, mientras estaba sentado en el estudio de su hogar y el de sus ancestros, la Mansión Wayne, el Bruce Wayne ya adulto se vio sorprendido por un gigantesco murciélago negro que entró volando de repente por la ventana abierta. Era el presagio que Bruce había estado esperando. Convencido de que los criminales eran cobardes y supersticiosos, Bruce se inspiró en el murciélago (y en sus propios recuerdos subconscientes del disfraz de su padre, originados años antes) para diseñar un traje capaz de infundir miedo en los corazones de los malhechores de cualquier procedencia. Así fue como nació una extraña figura de las sombras... un oscuro vengador contra el mal... ¡el Hombre Murciélago!

Aunque al principio él mismo actuaba al margen de la ley, el Cruzado de la Capa terminó por contactar con el comisario de policía, James W. Gordon, y por contar con su autorización oficial.

Muchos años después, Wayne adoptó al joven Dick Grayson, cuyos padres, acróbatas circenses, también habían caído asesinados por criminales. Como el último de los Grayson Voladores, Dick tenía las habilidades requeridas para convertirse en el socio de Batman. Dick recibió el traje que el mismo Wayne había llevado en su temprana juventud, cuando estudiaba con Harvey Harris, y se convirtió en el primer Robin, el Chico Maravilla.

Por un tiempo Wayne abandonó su imagen de *playboy* y se dedicó a dirigir Empresas Wayne, así como la prestigiosa Fundación Wayne, que transformó en una de las principales organizaciones filantrópicas del mundo. Luego delegó en otras personas sus cometidos habituales en ambas organizaciones para dedicarse prácticamente de manera íntegra a sus obligaciones como Batman.

Hace poco Wayne se ha convertido en el tutor legal del joven Jason Todd, otro acróbata circense, cuyos padres murieron asesinados por el villano Croc. Desde entonces Todd se ha convertido en el nuevo Robin, y aprende el arte de la lucha contra el crimen mientras trabaja codo a codo con el mejor justiciero de todos los que existen.

Batman ha fundado recientemente un equipo denominado los Outsiders y está trabajando en su entrenamiento. Es la consecuencia de que el Hombre Murciélago abandonara la Liga de la Justicia por una disputa filosófica acerca de la justicia y la ley.

PODERES Y ARMAS

Atleta incomparable, muy por encima del nivel olímpico. Batman es también un maestro de todas las modalidades conocidas de combate cuerpo a cuerpo, un estratega y un genio del tacticismo sin parangón; un experto en el arte del disfraz y, según algunos, el mejor escapista del mundo. Sus capacidades lógicas y deductivas no se han visto superadas por nadie.

Entre las armas de su arsenal para combatir el crimen se incluyen los utensilios del cinturón de equipo que siempre lleva puesto, el elegante batmóvil, el batplano e incluso un batcoptero para un solo hombre.

Dibujo de **Dick Giordano**



BATCUEVA

Situada bajo los extensos terrenos de la Mansión Wayne, la batcueva es el santuario del detective conocido como Batman, el Caballero Oscuro.

Bruce Wayne descubrió la caverna por accidente, cuando cayó a través del suelo en mal estado del antiguo granero de la mansión, que era lo que pretendía utilizar como cuartel general. Interpretando aquella gruta repleta de murciélagos a modo de presagio, Wayne decidió hacer suya la cueva.

Con ese objetivo, Wayne selló los pasajes secundarios de piedra caliza y procedió a equipar la caverna principal con el instrumental científico más avanzado.

Hoy en día la batcueva alberga el laboratorio informático de criminalística más sofisticado del mundo, con una exhaustiva base de datos que comprende

todos los criminales conocidos y sus *modus operandi*, un complejo taller en el que Batman sigue mejorando y actualizando los contenidos de su cinturón de equipo, un taller de reparación de automóviles y zonas específicas para alojar su batmóvil, su batplano y su batbote.

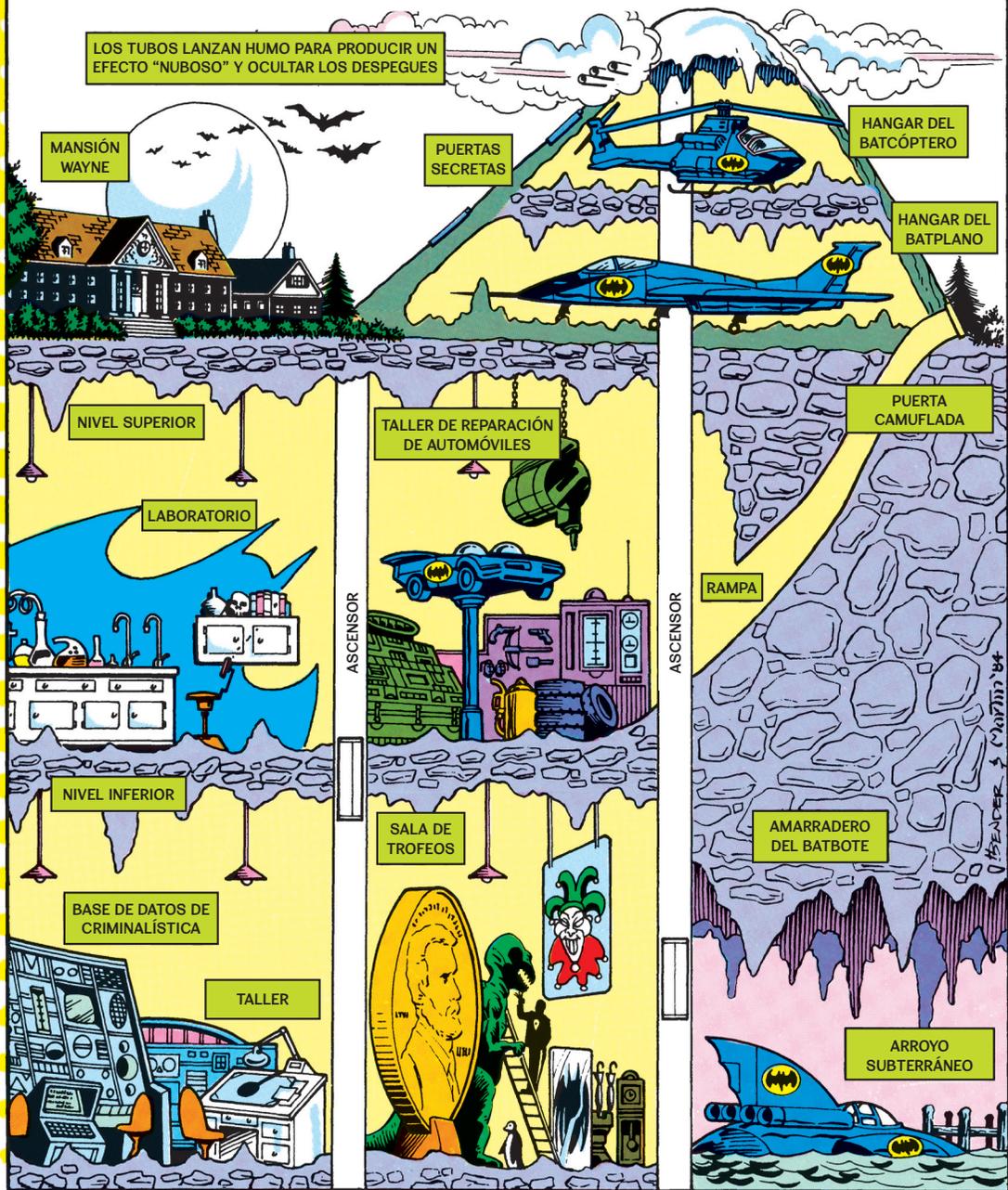
Quizá la atracción más conocida de la batcueva sea su sala de trofeos, que contiene recuerdos de los principales casos del Hombre Murciélago; entre ellos destacan la moneda gigante, el dinosaurio robot y la inmensa carta del Joker que permanece suspendida del techo.

Solo se puede acceder a la batcueva por las puertas camufladas que permiten que entren y salgan el batplano, el batbote y el batmóvil, o a través de la puerta secreta que hay tras el reloj de pared del estudio de Bruce Wayne, que lleva a una escalera de caracol que desciende hasta la gruta. En varias ocasiones

Wayne también ha usado un ascensor para llegar a la batcueva, pero al parecer en años recientes se ha descartado su utilización debido a problemas técnicos.

Asimismo debería mencionarse que Wayne mantuvo una segunda batcueva en un túnel del metro en desuso, bajo el edificio de la Fundación Wayne, durante la época en que vivió en el ático. Por aquel entonces trasladó gran parte del equipo de la batcueva original a su segunda base, aunque ya lo ha restituido prácticamente todo a la original. Esa segunda batcueva sirve en la actualidad de sede ocasional para los Outsiders.

Dibujo de **Howard Bender** y **Gary Martin**



El cinturón de equipo, un cinturón de cuero con una hebilla de acero macizo y numerosos compartimentos metálicos dispuestos a lo largo de su extensión, es una de las principales herramientas del arsenal que Batman utiliza en su lucha contra el crimen.

Hay que tener en cuenta que el Cruzado de la Capa nunca deja de actualizar y mejorar los contenidos del cinturón de equipo, de modo que la ilustración adjunta solo es representativa de una muestra de lo que puede contener.

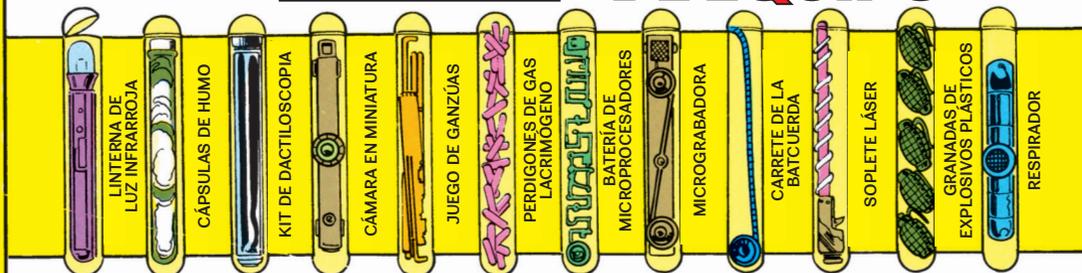
RADIO BIDIRECCIONAL
(OCULTA EN LA HEBILLA
DEL CINTURÓN)

EL BATARANG ENCAJA EN EL COMPARTIMENTO
TRASERO DEL CINTURÓN



LA BATCUERDA SE EXTRAE DEL
REVESTIMIENTO DEL CINTURÓN
GRACIAS A UN CARRETE QUE
FUNCIONA CON UN RESORTE

CINTURÓN DE EQUIPO



LINTERNA DE
LUZ INFRARROJA

CÁPSULAS DE HUMO

KIT DE DACTILOSCOPIA

CÁMARA EN MINIATURA

JUEGO DE GANZUAS

PERDIGONES DE GAS
LACRIMÓGENO

BATERIA DE
MICROPROCESADORES

MICROGRABADORA

CARRETE DE LA
BATCUERDA

SOPLETE LÁSER

GRANADAS DE
EXPLOSIVOS PLÁSTICOS

RESPIRADOR



BATMÓVIL



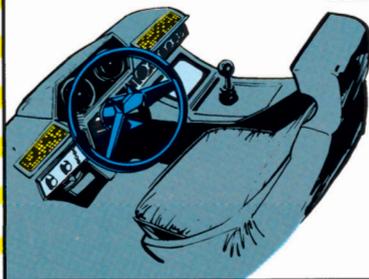
El batmóvil, un elegante y potente deportivo con tracción en las cuatro ruedas y capacidades todoterreno, es obra de un piloto de pruebas famoso en el mundo entero, Jack Edison, que le debe la vida a Batman.

Diseñado para ser uno de los vehículos terrestres más peligrosos que existen, el batmóvil está revestido con una capa de cerámica experimental única, dotada de blindaje antibalas y fruto de las investigaciones científicas de la era espacial, e incorpora rayos láser

frontales, un sistema generador de cortinas de humo y un ordenador de a bordo en el salpicadero, siempre en contacto con el inmenso complejo de ordenadores de la batcueva.

Deberíamos destacar que el actual batmóvil solo es el último de una serie de vehículos homónimos que Batman ha empleado desde los inicios de su carrera.

Dibujo de **Dick Giordano** y **Mike DeCarlo**



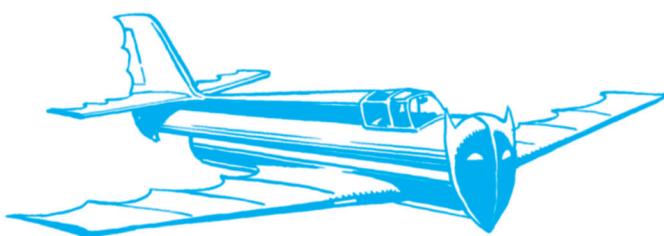
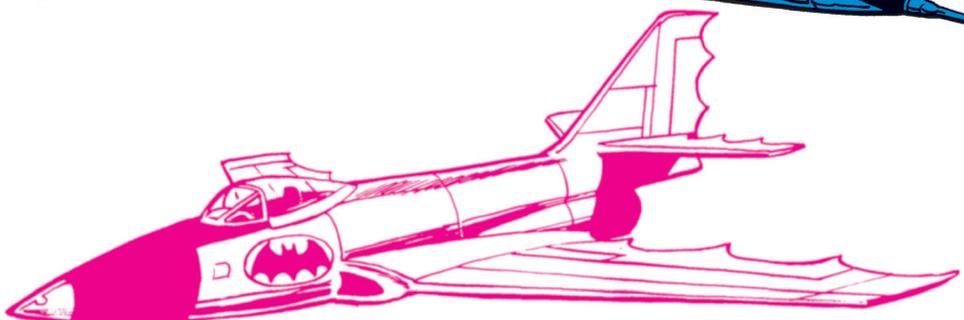
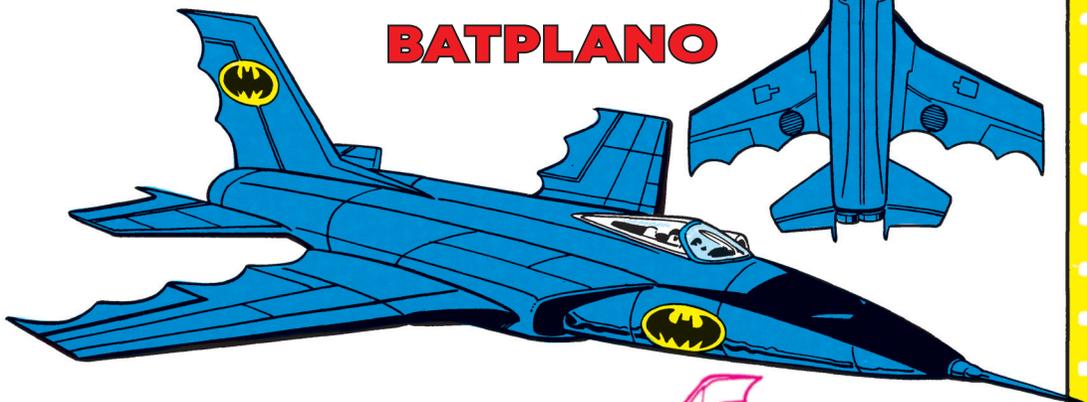
El batplano, un reactor F-4 Phantom personalizado, es capaz de alcanzar una altitud de 18.000 metros y una velocidad máxima de 2.400 km/h a 12.000 metros de altitud. El reactor permite dos ocupantes y tiene capacidades de despegue y aterrizaje vertical.

El motor del batplano, un J79 Turbojet especialmente diseñado para este modelo, le permite el desplazamiento silencioso. Eso, unido a los láseres insta-

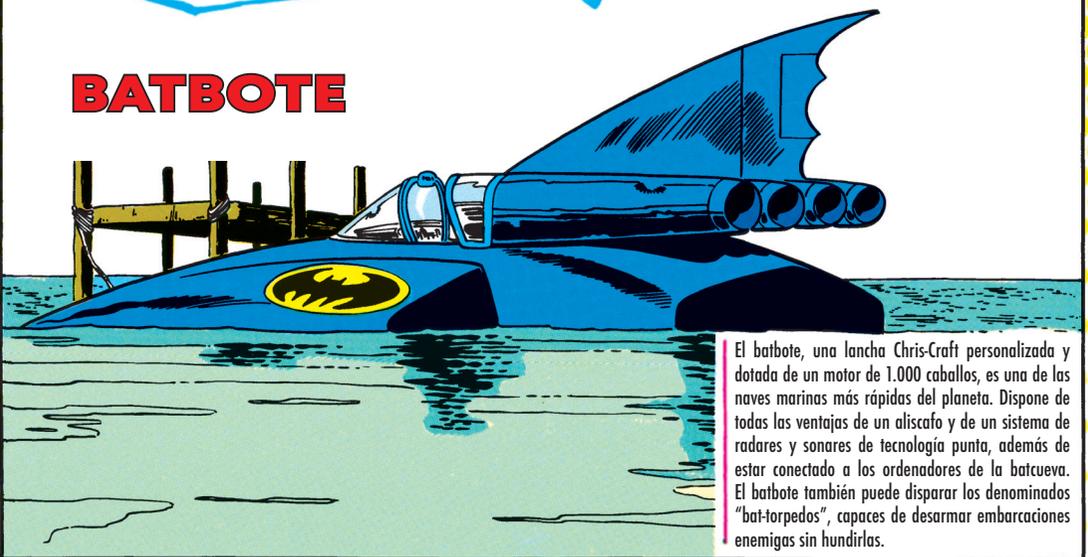
lados en la parte frontal y a un ordenador conectado con las asombrosas computadoras de la batcueva, convierte al batplano en una de las aeronaves más formidables que han cruzado el cielo jamás.

Dibujo de **Dick Giordano** y **Mike DeCarlo**

BATPLANO



BATBOTE



El batbote, una lancha Chris-Craft personalizada y dotada de un motor de 1.000 caballos, es una de las naves marinas más rápidas del planeta. Dispone de todas las ventajas de un aliscafo y de un sistema de radares y sonares de tecnología punta, además de estar conectado a los ordenadores de la batcueva. El batbote también puede disparar los denominados "bat-torpedos", capaces de desarmar embarcaciones enemigas sin hundirlas.