

¡NUEVA COLECCIÓN!

ZARKONS

Del universo

MADELMAN 2050



BOLSILIBROS DE CIENCIA-FICCIÓN

Inspirada en el espíritu de los grandes bolsilibros de aventuras y ciencia ficción, Zarkons!! recupera el placer de las novelas de bolsillo con una historia épica que abarca miles de años. Descubre con cada episodio el enfrentamiento entre la humanidad y el Imperio Zarkon, construyendo poco a poco su universo, lleno de acción, exploración y misterios por desvelar. Ciencia ficción, exploración, misterio y acción se combinan en una saga concebida al más puro estilo de los clásicos bolsilibros españoles, donde cada volumen amplía un universo repleto de personajes, tecnologías, leyendas y civilizaciones enfrentadas.

1 BOLSILIBRO LÍNEA VERDE - ZARKONS!! -

— La llegada de los Dioses —

Una nave procedente de las estrellas. Cuatro exploradores. Un planeta llamado Tierra en los albores de la civilización. Mientras el Imperio Zarkon inicia la mayor expedición de su historia, el destino de la humanidad está a punto de cambiar para siempre. Comienza la epopeya que dará origen al universo de Madelman 2050.

CARACTERÍSTICAS DE LA EDICIÓN

- **FORMATO:**
105 x 150 mm.
- **ENCUADERNACIÓN:**
Rústica fresada de 58 páginas en B/N.
- **CUBIERTAS:**
A todo color.
Cartulina estucada.

2 GLOSARIO ZARKON

escrito por Ronald Clark Howard

Con el número 1

Mucho antes de que comenzara la conquista de la Tierra, existía un mundo gobernado por antiguas tradiciones, tecnología imposible y un vasto imperio estelar. El Glosario Zarkon reúne los conocimientos esenciales sobre su historia, sus pueblos, su ciencia, sus fuerzas militares y los protagonistas de la saga. Una guía imprescindible para comprender todos los detalles del conflicto que está a punto de comenzar.

CARACTERÍSTICAS DE LA EDICIÓN

- **FORMATO:**
105 x 150 mm.
- **ENCUADERNACIÓN:**
Rústica fresada.
Números de páginas por determinar.
- **CUBIERTAS:**
A todo color.
Cartulina estucada.



UNA COLECCIÓN ÚNICA PARA
LOS AFICIONADOS A LA
CIENCIA-FICCIÓN

★ ACCIÓN ★ AVENTURA ★ MISTERIO
★ TECNOLOGÍA ★ FUTURO
EN EMOCIONANTES HISTORIAS
QUE NO PODRÁS DEJAR DE LEER.

CON UN
PUNTO DE LIBRO
COLECCIONABLE
DE REGALO

¡NUEVA COLECCIÓN!

ZARKONS

Del universo **MADELMAN 2050**

BOLSILIBROS DE CIENCIA-FICCIÓN

Inspirada en el espíritu de los grandes bolsilibros de aventuras y ciencia ficción, Zarkons!! recupera el placer de las novelas de bolsillo con una historia épica que abarca miles de años. Descubre con cada episodio el enfrentamiento entre la humanidad y el Imperio Zarkon, construyendo poco a poco su universo, lleno de acción, exploración y misterios por desvelar. Ciencia ficción, exploración, misterio y acción se combinan en una saga concebida al más puro estilo de los clásicos bolsilibros españoles, donde cada volumen amplía un universo repleto de personajes, tecnologías, leyendas y civilizaciones enfrentadas.

1 - ZARKONS!!- — La llegada de los Dioses — BOLSILIBRO LÍNEA VERDE

La Tierra aún no conoce los imperios, las grandes ciudades ni el poder de la ciencia. Mientras las primeras civilizaciones apenas comienzan a surgir, una gigantesca nave procedente de las profundidades del espacio alcanza la órbita del planeta tras un viaje de décadas en criosueño. Sus ocupantes originarios del planeta Zarkon, son pioneros en una aventura de la que posiblemente no regresen con vida. Lo que parecía una simple misión de exploración acabará convirtiéndose en el primer capítulo de una historia que permanecerá oculta durante milenios. Un encuentro inesperado, decisiones que cambiarán el destino de dos mundos y el nacimiento de una leyenda que llegará hasta el año 2050. Comienza la epopeya de los Zarkons!!

CARACTERÍSTICAS DE LA EDICIÓN

- | | |
|---|--|
| ■ FORMATO:
105 × 150 mm. | ■ CUBIERTAS:
A todo color. Cartulina estucada. |
| ■ ENCUADERNACIÓN:
Rústica fresada de 58 páginas en B/N. | ■ ILUSTRADO:
Contiene 13 ilustraciones exclusivas y mucho más! |



de la línea creada por:



- Listos y revisados. Todas las luces en verde, Macrobase.
- Listos y revisados. Todas las luces en verde, Khomónioia. La misión puede continuar.
- Perfecto, Macrobase. Comienza la secuencia de despegue. Inicio ignición de los motores fotónicos.
- Comprobado.
- La temperatura asciende progresivamente.
- Comprobado.
- Inicio aceleración hasta alcanzar potencia de despegue.
- Cuenta atrás, Khomonoia. Mucha suerte, que Tekhmet les acompañe.
- Abarh, beder, sorse, sishi, shei, bors, laur, irur, bi, ban. Despegue.

Los cohetes del Khomónioia liberaron toda su potencia, provocando una delagación que, por poco, no alcanzó el centro de control de la Macrobase Uno. Con exasperante lentitud la nave se soltó de la plataforma de despegue y comenzó a elevarse en una trayectoria que fue acompañándose a la curvatura del planeta. Después de unos minutos de incertidumbre, el Khomónioia se puso en contacto con la Macrobase Uno: todo había ido bien, acababan de dejar la atmósfera de Zarkon rumbo al pasillo cuántico número 16-b.

Los cohetes auxiliares fueron expulsados al poco de salir de la atmósfera. La tripulación activó el motor fotónico del cohete de impulso que permitiría superar la influencia del planeta y la atracción gravitacional de los dos soles de su sistema.

La entrada al pasillo cuántico en cuestión se encontraba a 40 unidades astronómicas, lo que se traducía en un viaje de casi un ciclo solar.

La tripulación había sido cuidadosamente seleccionada para superar la dureza del viaje inicial y enfrentarse a la cruda realidad: en el mejor de los casos cuando regresaran, habrían pasado sesenta ciclos, en el peor... no volverían.

— Entrando en gravedad cero. Parámetros automáticos activados. Compañeros, ya podemos liberarnos de estos cinturones. — Dijo la propretia Kara.

— Genial, kaack, piloto Kara,—en la frialdad del mercenario Raptor se notaba su disgusto por la elección de Kara como líder de la expedición. — Por fin, kaack, puedo liberarme de este yugo.

III. Camuflaje

El viaje avanzaba lenta e inexorablemente. Cada día discurría entre aprender algo nuevo y conservar lo que ya sabían. Su relación fue haciéndose más estrecha, salvo Baltar que seguía manteniendo una respetable, pero cercana, distancia con los demás.

Las dependencias de socialización eran suficiente para los cuatro. Kara pasaba largo tiempo meditando en la capilla de Tekhmet, mientras Raptor y Gekkus median sus fuerzas en el gimnasio entre risas y bromas. Baltar ocupaba su tiempo personal en la biblioteca. La propretia sentía curiosidad por los estudios del epistemónikon, pero este no decía una palabra durante las comidas.

Hasta que un día se presentó ante ellos y, sonriendo al estilo sínáptyde, dijo:
— Por fin, lo tengo. Acompañadme a la biblioteca.
Todos dejaron sus actividades y se reunieron con Baltar. La biblioteca era una mezcla entre despacho, archivo, laboratorio y vertedero.

Tras la mesa central, Baltar mostraba el casco de su traje de supervivencia sin las antenas desplegadas.
— Una de misiones en nuestra expedición es tomar datos del planeta que encontremos y, si es habitable, aterrizar y mezclarnos con los habitantes, si nuestra fisionomía lo permite.

- Me cuessta creer que encontremoss sseresss con nossotross tan lejoss.
- Cierito, Gekkus. Hasta ahora nuestras exploraciones no han encontrado vida en



ACCIÓN ★ AVENTURA ★ MISTERIO ★ TECNOLOGÍA ★ FUTURO

EN EMOCIONANTES HISTORIAS QUE NO PODRÁS DEJAR DE LEER.

¡NUEVA COLECCIÓN!

ZARKONS

Del universo **MADELMAN 2050**

1er. VOLUMEN DEL GLOSARIO ZARKON

Veinte páginas para descubrir todo aquello que nunca pudo contarse durante la aventura. El Glosario Zarkon reúne por primera vez la información esencial del universo creado para esta colección: biografías, jerarquías militares, especies, tecnología, armamento, cronología, mapas estelares, organizaciones, curiosidades y abundante material gráfico. No se trata únicamente de un complemento, sino de una auténtica guía de referencia que amplía el mundo de los bolsilibros y revela los secretos de un mundo desconocido. 20 páginas concebidas como un auténtico dossier, indispensable tanto para los nuevos lectores como para los coleccionistas que desean conocer hasta el último detalle de este universo.

2 GLOSARIO ZARKON

escrito por *Ronald Clark Howard*

Mucho antes de que comenzara la conquista de la Tierra, existía un mundo gobernado por antiguas tradiciones, tecnología imposible y un incipiente imperio estelar. El Glosario Zarkon reúne los conocimientos esenciales sobre su historia, sus pueblos, su ciencia, sus fuerzas militares y los protagonistas de la saga. Una guía imprescindible para comprender todos los detalles del conflicto que está a punto de comenzar. Incluido con el primer numero del BOLSILIBRO.

CARACTERÍSTICAS DE LA EDICIÓN

- FORMATO:** 105 × 150 mm.
- CUBIERTAS:** A todo color. Cartulina estucada.
- ENCUADERNACIÓN:** Rústica fresada.
- ILUSTRADO:** Contiene 5 ilustraciones exclusivas



de la línea creada por:



01. Personajes

Baltar - *Epistemonikon del gran Laberinto Subterráneo de Ox.*
Este sináptide forma parte de la subespecie morada. Es callado y taciturno, pero leal con aquellos otros zarkons con los que entabla amistad. Su campo de estudio principal es la biología.

Beles
Pastor ibero, residente en Monte Arrago. Forma parte de la milicia de los Balkarsken. Primer contacto humano de los Zarkons.

Gekkus
Experto en comunicación cuántica, heredero de una larga estirpe de Dragomanes del Gran Cráter. De carácter afable, este serpentrax es todo lo contrario a sus compatriotas de Dura Coia.

Kara - *Propreteia de las legiones de la Confederación de Naciones.*
Experta piloto en viajes a través de pasillos cuánticos. Fue elegida personalmente por el Cónsul Likargo como comandante de la misión Khomónioia.

Likargo - *Vigésimo tercer Cónsul de la Confederación de Naciones.*
Se le atribuyen las directrices de exploración espacial, para regular las misiones en las que se demostrase la presencia de vida inteligente.

O.R.C.O - *Operador de Radiocomunicaciones Cuánticas y Orbitales.*
Esta unidad autómatas computerizada fue creada durante la misión Khomónioia por Gekkus. Su directriz principal es la transmisión de informes de misión.

Raptor - *Megacaptor de asalto del Mercenario.*
Hijo de la Suma Sacerdotisa de Tekhmet. Eligió ser escolta científico, un destino poco usual para las crueles tropas mercenarias.

10

02. Especies Zarkon

BATRACHIOI
Los batrachioi son reptiles anfibios de color azul que habitan principalmente en las regiones acuáticas y húmedas, como lagos, ríos y pantanos. Son conocidos por ser hábiles guerreros. Evolucionaron de Dipsochelys, un anfibio acorazado con un caparazón que le cubría la espalda y un plastrón compuesto de siete placas flexibles.

A lo largo de su desarrollo como especie inteligente, las placas protectoras fueron integrándose en la musculatura del torso, proporcionando una resistencia extraordinaria en la lucha cuerpo a cuerpo. No son tan numerosos como otras razas en Zarkon.

Las hembras batrachioi ocupan un lugar especial en la sociedad debido a su posición como sacerdotisas de Tekhmet, su diosa madre, y su papel de consejeras políticas.

Los machos son muy valorados como soldados de fortuna e instructores en las tropas del ejército imperial. Entre los batrachioi existe una subespecie cuya piel es de color marrón y tienen intensos ojos azules. Evolucionaron para vivir en las cálidas aguas del cinturón volcánico.

SAURIANS
Los saurians son reptiles de piel verde, conocidos por su agilidad y destreza en la caza. Se encuentran principalmente en las regiones selváticas del continente norte, donde su pigmentación epidérmica les permitía acechar a sus presas con facilidad.

Evolucionaron del Antrodemus, género extinto de depredadores bipedos de gran tamaño que, según los científicos de Zarkon, debieron ser la cima de la cadena trófica de su lugar de origen.

El comportamiento social de estos individuos tendía hacia lo cooperativo, cazando en manadas, lo que anticipaba una capacidad estratégica que desarrollaron a lo largo de su evolución. Dentro de la estructura social de Zarkon, los saurians ocupan un lugar destacado como casta guerrera. Han sido históricamente líderes en el campo militar y han desempeñado roles clave en la defensa del planeta.

11

04. Gobierno

Cónsul
El más alto rango de la política en Zarkon es el Consulado. Los cónsules se eligen entre los miembros del Senado de Naciones, por votación de los propios senadores. Encabeza el TADKON y dirige la política de la Confederación.

Chambelán
Secretario plenipotenciario de los cónsules. Son guardianes del sello consular, gestionan las peticiones que llegan al Cónsul y pueden dar respuesta a asuntos de diversa índole.

Dragomán del Gran Cráter
Último representante diplomático de la Confederación. Este cargo existe desde los tiempos del Consulado de los Mares del Sur. En la Confederación, el Dragomán recibe a los diferentes embajadores de las Naciones y representa al Cónsul en algunas ceremonias religiosas.

Epistemonikon
Gran guardián de los conocimientos del Laberinto subterráneo de Ox. Es elegido entre los científicos y artistas más relevantes del momento.

Senado
Institución representativa de las naciones en la Confederación. Es el órgano legislativo. Cada nación envía un senador, elegido por sus compatriotas, que se encarga de trasladar los asuntos e inquietudes de sus conciudadanos al TADKON.

Suma sacerdotisa
Cabeza del culto a Tekhmet, la Gran Madre dadora de vida. Oficia de canciller del Cónsul y es su mayor consejera. Todas las sacerdotisas son hembras batriachioi, no hay ningún caso de una Suma Sacerdotisa de otra especie.



14

15

ACCIÓN ★ AVENTURA ★ MISTERIO ★ TECNOLOGÍA ★ FUTURO

EN EMOCIONANTES HISTORIAS QUE NO PODRÁS DEJAR DE LEER.

¡BOLSILIBROS!

ZARKONS

Del universo **MADELMAN 2050**

PUNTO DE LIBRO

¡REGALO ESPECIAL DE LANZAMIENTO!

Con el Bolsilibro **Zarkons!!** N° 1 llévate **GRATIS** uno de estos cuatro espectaculares puntos de libro reversibles con los personajes de la aventura.

4 modelos exclusivos para descubrir.

Uno distinto en cada ejemplar... ¡elegido al azar!

¡Consigue los cuatro y completa la colección!

Arte exclusivo con auténtica estética retro y acabado de impresión clásico, creado especialmente para esta colección.

de la línea creada por:



**INSPIRADAS EN LOS
GRANDES CÓMICS DE LOS AÑOS 80.**

ACCIÓN ★ AVENTURA ★ MISTERIO ★ TECNOLOGÍA ★ FUTURO

EN EMOCIONANTES HISTORIAS QUE NO PODRÁS DEJAR DE LEER.



Inspirada en el espíritu de los grandes bolsilibros de aventuras y ciencia ficción, Zarkons!! recupera el placer de las novelas de bolsillo con una historia épica que abarca miles de años. Descubre con cada episodio el enfrentamiento entre la humanidad y el Imperio Zarkon, construyendo poco a poco su universo, lleno de acción, exploración y misterios por desvelar. Todo esto se combinan en una saga concebida al más puro estilo de los clásicos bolsilibros españoles, donde cada volumen amplía un universo repleto de personajes, tecnologías, leyendas y civilizaciones enfrentadas.