VOLDARS.

UNIVERSO EXPANDIDO.

,

,

ÍNDICE.

Introdução……..05

Dicionário……..07

Personagens……..39

Exército Voldar……..47

Cronologias da História Voldar.……49

Deuses das Telas.....……..57

Contatos Redes Sociais.....67

Outros Livros do Autor.....67

,

,

INTRODUÇÃO

Após conhecer a saga de Zórgan Voldar este livro detalhará para você o universo dimensional e humano até esta e o que ocorreu antes desta. Com um grande dicionário, cronologias de fatos, funcionamento da sociedade Voldar, história do planeta e os personagens.

Quer saber mais sobre a Cidade do Crepúsculo, passado dos Voldars, Energia Sagrada, Deserto das Perturbações, Iluminados, Luciferianos ou o que fez a Mestra da Redenção Tutá perder a sua dimensão? Também conhecerá minhas ideias sobre cinema e meus filmes e as séries preferidos.

Este é o livro que levará você a estas respostas e muito mais.

Youtube "Universo Canal das Telas, Crítica de Filmes"
Meu Facebook: www.facebook/joeldantas.560
Clube de Autores: conheça outros livros.
Gmail: joeldantas40@gmail.com

,

,

DICIONÁRIO.

ACADEMIA ZARTAL: Construída nas dimensões e comandada pelo Centurião Mórbius para formar outros Centuriões. Sempre foi grande orgulho dele devido a melhoria do nível destes Servos da Luz na segurança dos Conselheiros.

Durante a Guerra das Dimensões este nível ficaria mais evidente ao tornarem-e nas batalhas. Mas, a academia tornou-se a Prisão Zartal para grande desgosto de Mórbius que o fato de utilizar uma energia que dificultava localizá-la, apenas contribuiu para tal mudança.

ACESSO: Criados pelos Mestres do Universo e da Existência permanecendo por relativo tempo podendo até milhares de entidades fazerem a Viagem pelas dimensões.

Já os criados pelos Mestres dos Acessos podem ter uma existência mais prolongada. Os Deuses Dourados mantiveram Cezários e Folclors com tal poder caso algo aconteça com a atual Mestra Gabriela. Folclors pode retirar tal poder de seus dois irmãos de causa quando achar necessário. Os Porteiros criam algo parecido chamado de Portais.

ACORDO: praticada pelos Servos da Luz e sua meta é mudar uma opinião ou decisão havendo dois tipos. Um é feito entre entidades e humanos que nada mais é que uma forma de tentar obrigar os humanos a tomarem uma decisão.

As entidades fazem isto enquanto o mesmo está inconsciente e ainda oferecendo algo de grande valor em troca. Os Servos da Luz podem fazê-lo e depois informar seus superiores, mas, com o uso do Manuseio do Tempo necessita de autorização dos Mestres da Existência.

O outro é feito entre entidades. O Mestre do Universo que lidera a Arena das Sagas decide se a situação será levada aos Deuses Dourados. As entidades estarão conscientes de que suas ideias serão mudadas e este método chegou a ser usado nos Servos que traíram a Missão.

ALÉM - VIDA: é como os Voldars chamam para onde o espírito vai após a Partida e se prepara para o Retorno, os Servos da Luz gostaram tanto destas palavras dimensionais que a integraram ao seu vocabulário. Não há teorias

,

do que ocorre lá já que estas trouxeram grandes conflitos e até chacinas entre os Voldars.

ALISTAMENTO: é quando Demiurgus usa um misterioso poder para trazer humanos e entidades para as fileiras da Contra Missão, ele passou o poder para as Criaturas Mosdlan e Tártaros.

Para os humanos ocorre um convite para o alistamento próximo de sua Partida, se a resposta for "sim" o poder o mata e leva o espírito para as dimensões do Anjo da Discórdia, já transformado em Criatura. Caso diga "não" apenas prossegue morrendo.

Com as entidades existe a forma voluntária, corrupção por interesses e as entidades também existe a possibilidade da conversão pela tortura e se não aceitar será exterminada aos poucos.

ANTIGA ERA: assim o Congresso Mundial chama a fase que durou 1500 anos até a queda do primeiro Império Mundial Voldar iniciando a Nova Era. O Congresso relata em documentos alguns fatos e datas, pois, este comandou uma destruição de outros documentos desta fase. Os Voldars fizeram a sua própria cronologia histórica.

ARENA DAS SAGAS: uma gigantesca arena circular com vários níveis com tronos que foi criado assim que a existência do Espírito Humano foi autorizada. Os deuses Dourados a batizam e com o Conflito das Revelações ela foi levada para dentro da Missão.

Os Servos da Luz se reúnem para debater e decidir sobre novas ideias e situação da existência humana. Conselheiros ficam de um lado e Centuriões do outro, no nível mais baixo ficam os Mestres do Universo (em tronos mais majestosos) e no meio destes está O Portal. Existem outras salas, também.

ARMADURA IMPERIAL: usada pelo Supremo General que deve ser o Imperador. Ela foi sendo criada aos poucos até que na Antiga Era a Imperatriz do primeiro Império Mundial Voldar a terminou e nos próximos 500 anos foi proibido modificá-la.

Ela é marrom escuro com uma listra dourada nas bordas de todas as partes; na lorica estavam a Cruz de Lâminas no frontal e o Sol Radiante nas costas, ambas em relevo e em linhas douradas; por debaixo da lorica uma túnica preta; duas ombreiras com presilhas douradas para a longa capa preta que ia até as panturrilhas; uma peça para cada antebraço; duas braçadeiras até o cotovelo em uma delas, uma pequena besta acoplada e na outra um pequeno escudo sendo ambos dourados.

,

Largos filetes de couro preto saindo da beirada inferior da lorica até a metade das coxas; luvas de couro preto sem dedos; botas eram de couro; caneleiras até os joelhos; suas armas eram a espada Imperial, uma adaga e dez setas douradas para a pequena besta da braçadeira ficando cinco em cada braçadeira.

BATALHA DO CREPÚSCULO: na Antiga Era um império hostil estava se expandindo com o lema "Chegar e Esmagar" e os Voldars eram os próximos. Neste momento eles eram considerados, formalmente, um Império por acolher o Povo das Ilhas e das Colinas. O Conselho Voldar precisava ter um Supremo General.

A musculosa General recebeu o título de Imperatriz a tornando a Suprema General, ela foi a primeira a ostentar tal título militar. A cidade ainda não tinha uma enorme muralha ao seu redor e os Voldars enfrentariam um efetivo muito maior. A Suprema General cria o símbolo Cruz de Lâminas e o tatua na testa, este era baseado em uma cruz colocada no ancestral Povo Mestiço. Ela usa quase o mesmo traje dos soldados indo à batalha com uma armadura de couro com um machado e uma espada médios. Os soldados usavam um escudo ao invés do machado.

O exército Voldar se esconde dentro da cidade e pelas Regras da Paz a vitória já seria do inimigo já que estas obrigam os confrontos serem em espaço aberto. A Imperatriz apostou que eles invadiriam, assim, abrindo mão do direito e o inimigo faz isto. Invade como uma manada em disparada seguindo por determinadas ruas, já que muros foram feitos para fechar outras. Até que a massa agressiva não tinha para onde ir, estavam em vários grupos em estreitas ruas.

Os soldados Voldars saíram dos prédios e casas, sorrateiramente, avançaram atrás e a quantidade não faria diferença. Os Voldars ergueram escudos circulares e espadas médias, empurrando e estocando, os da frente tentavam recuar e os detrás empurravam para não serem pisoteados. Logo, havia ruas repletas de cadáveres inimigos sendo pisoteados. Lá fora, a cavalaria inimiga achava que a gritaria fosse uma vitória certa.

De repente, uma nuvem de poeira surge de vários pontos penetrando a formação sendo criada pela cavalaria Voldar, praticamente, composta apenas por mulheres com suas espadas de lâminas mais finas e afiadas. Ter o conhecimento do deslocamento dos ventos foi a arma de camuflagem para a cavalaria atacar com manobras em grupos. Quando a poeira baixou a

,

cavalaria inimiga contava com a metade, parte desta ainda fugia, e o Capitão inimigo já olhava para os lados tentando entender o que ocorria.

Para sorte deles uma trombeta soa e os cavaleiros Voldars começam a se agrupar próximo do grande portão da cidade. Dentre a nuvem de poeira vai saindo a Imperatriz Voldar seguida de seu exército com rostos suados, cansados e armaduras respingadas de sangue. Os cavaleiros do hostil império veem o impossível: a cabeça de seu General na ponta da espada média da musculosa Suprema General. A cabeça é entregue ao Capitão que terá a sorte de viver para entregá-la ao seu Imperador.

Seus cavaleiros soltam as armas, desmontam e seguem a pé seu Capitão que tem o privilégio de manter seu cavalo. Depois, os Voldars tornaram-se heróis no planeta iniciando o fim do hostil Império. A era de Imperadores Militares iniciava, Zórgan faria parte, contudo, nunca foi descoberto o segredo para o metal utilizado nas armas que atravessavam escudos e quebravam espadas do inimigo.

BENÇÃO DOS DEUSES: alcunha que o Povo das Colinas deu as puras orientais Monjas de Branco acreditando que a presença delas é capaz atrair boas energias e usufruírem de seus conhecimentos. A cor branca é sagrada para este povo e a mesma é a preferencial das monjas.

BERÇO DA CURA: construído pelo Povo Mestiço na Antiga Era. É um grande piso circular com um Sol Radiante ficando nos pés da pirâmide Último Sol.

Os Mestiços o fizeram para pedir proteção e prestar seus respeitos acreditando que a pirâmide se unia a dimensões superiores através das Oferendas Sagradas.

BÍBLIA SAGRADA: foi escrita no início da Antiga Era pelo Povo Mestiço nas Catacumbas da Origem. Ela descreve a filosofia social, religião e história do povo e como novos fatos eram introduzidos, muitas versões ainda existem mesmo após quatro destruições de documentos deste povo em todo planeta.

BRAVITAS: ama mistura de “Bravos da Vitalidade”. Centuriões aprisionados pelo Anjo da Discórdia Demiurgus que disseram não ao Alistamento e nem com a conversão na tortura foi possível. Os Mestres da Existência os nomearam assim pela determinação de não se entregarem.

CAPITALISTA: início da Antiga Era, eles eram um grupo de mineradores que o Congresso Mundial pediu que avaliassem pedras brilhantes em um

,