

LE LIVRE D'URANTIA

Fascicule 46

Le Siège du Système Local

<https://www.urantia.org/fr/le-livre-d-urantia/fascicule-46-le-siege-du-systeme-local>

JÉRUSEM, siège de Satania, est une capitale moyenne de système local et, à part de nombreuses anomalies provenant de la rébellion de Lucifer et de l'effusion de Micaël sur Urantia, elle est typique des sphères similaires. Votre système local a passé par quelques expériences orageuses, mais aujourd'hui il est administré fort efficacement et, à mesure que s'écoulent les âges, les résultats de la disharmonie sont lentement mais durement éliminés. L'ordre et la bonne volonté sont restaurés et les conditions sur Jérusem se rapprochent de plus en plus du statut céleste de vos traditions, car le siège du système est vraiment le ciel imaginé par la majorité des croyants religieux du vingtième siècle.

I. Aspects Physiques de Jérusem

Jérusem est divisé en mille secteurs de latitude et dix-mille zones longitudinales. La sphère a sept capitales majeures et soixante-dix centres administratifs mineurs. Les sept capitales de section s'occupent de diverses activités, et le Souverain du Système les visite chacune au moins une fois par an.

Le mille standard de Jérusem équivaut à peu près à sept milles [11,2 km] d'Urantia. Le poids standard, le "gradant", y est établi par le système décimal à partir de l'ultimaton complet et représente environ 280 grammes de chez vous. Le jour de Satania équivaut à trois jours d'Urantia moins une heure quatre minutes quinze secondes, et représente la durée de la rotation axiale de Jérusem. L'année du système comporte cent jours de Jérusem. L'heure du système est télédiffusée par les maîtres chronoldeks.

L'énergie de Jérusem est magnifiquement contrôlée et circule autour de la sphère dans des canaux longitudinaux directement alimentés par les charges d'énergie de l'espace, et elle est habilement distribuée par les Maitres Contrôleurs Physiques. La résistance naturelle au passage de ces énergies dans les canaux conducteurs physiques fournit la chaleur nécessaire pour produire la température régulière de Jérusem. En pleine lumière, cette température est maintenue aux environs de 21 degrés centigrades, tandis que, pendant la période de régression de la lumière, elle tombe un peu au-dessous de 10 degrés.

La compréhension du système d'éclairage de Jérusem ne devrait pas vous être bien difficile. Il n'y a ni jours ni nuits, ni saisons de chaleur et de froid. Les transformateurs de pouvoir entretiennent cent-mille centres d'où des énergies raréfiées sont projetées vers le haut à travers l'atmosphère planétaire. Elles y subissent certaines modifications jusqu'à ce qu'elles atteignent le plafond électrique atmosphérique de la sphère. Ensuite, ces énergies sont réfléchies vers le bas sous forme d'une lumière douce, égale et tamisée, ayant à peu près l'intensité de la lumière solaire d'Urantia quand le soleil brille sur vos têtes à dix heures du matin.

Dans ces conditions d'éclairage, les rayons lumineux ne paraissent pas venir d'un point; ils ne font que filtrer hors du ciel en émanant uniformément de toutes les directions de l'espace. Cette lumière est très semblable à la lumière naturelle du soleil, sauf qu'elle contient beaucoup moins de chaleur. On voit ainsi pourquoi les mondes-sièges ne sont pas lumineux dans l'espace. Même si Jérusem était très proche d'Urantia, elle en resterait invisible.

Les gaz de l'ionosphère supérieure de Jérusem qui réfléchissent l'énergie lumineuse vers le sol sont très semblables à ceux des couches atmosphériques supérieures d'Urantia où se produisent les phénomènes que vous appelez aurores boréales, bien que ceux-ci soient dus à des causes différentes. Sur Urantia, c'est la même couche gazeuse qui empêche les ondes hertziennes de s'échapper et les réfléchit vers la terre quand elles heurtent cette ceinture gazeuse dans leur trajectoire directe vers l'extérieur. Les ondes de radiodiffusion sont ainsi gardées à proximité de la surface pendant qu'elles voyagent dans l'air autour de votre monde.

L'éclairage de la sphère est maintenu uniforme pendant soixante-quinze pour cent du jour de Jérusem, et ensuite son intensité diminue graduellement jusqu'au point minimum où elle est à peu près celle de votre pleine lune par nuit claire. C'est l'heure tranquille pour tout Jérusem. Seules les stations réceptrices des télédiffusions fonctionnent pendant cette période de repos et de récupération.

Jérusem reçoit une faible lumière de plusieurs soleils voisins -- une sorte de brillante lumière stellaire -- mais ne dépend pas d'eux. Les mondes tels que Jérusem ne sont pas

soumis aux vicissitudes des perturbations solaires ni confrontés au problème d'un soleil qui se refroidit ou qui meurt.

Les sept mondes d'études transitionnelles et leurs quarante-neuf satellites sont chauffés, éclairés, alimentés en énergie et irrigués selon la technique de Jérusem.

2. Caractéristiques Physiques de Jérusem

Sur Jérusem, les chaînes de montagnes escarpées d'Urantia et d'autres mondes évolués vous manqueront, car il n'y a ni tremblements de terre ni chutes de pluie, mais vous jouirez des magnifiques hautes terres et autres variantes extraordinaires de topographie et de paysages. D'immenses surfaces de Jérusem sont conservées "à l'état naturel", et la splendeur de ces districts dépasse de beaucoup la puissance de l'imagination humaine.

Il y a des milliers et des milliers de petits lacs, mais ni rivières torrentielles ni océans immenses. Il ne pleut pas et il n'y a ni orages ni ouragans sur aucun des mondes architecturaux, mais la condensation de l'humidité donne lieu à une précipitation quotidienne au moment du minimum de température qui accompagne la régression de la lumière. (Le point de rosée est plus élevé sur un monde à trois gaz que sur un monde à deux gaz comme Urantia). La vie physique des plantes et le monde morontiel des créatures vivantes exigent tous deux de l'humidité, mais celle-ci est largement fournie par le système souterrain de circulation des eaux qui couvre toute la sphère, même jusqu'au sommet des hautes terres. Cette circulation d'eau ne se fait pas tout entière dans le sous-sol, car de nombreux canaux réunissent les lacs étincelants de Jérusem.

L'atmosphère de Jérusem est un mélange de trois gaz. L'air est très semblable à celui d'Urantia avec l'addition d'un gaz adapté à la respiration de l'ordre de vie morontiel. En aucune manière ce troisième gaz ne rend l'air impropre à la respiration des animaux et des plantes des ordres matériels.

Le système des transports est conjugué avec les courants circulatoires de mouvements d'énergie, les courants d'énergie principaux étant espacés de seize kilomètres. Par une adaptation de mécanismes physiques, les êtres matériels de la planète peuvent se déplacer à une vitesse horaire allant de 300 à 800 kilomètres. Les oiseaux transporteurs volent à environ 160 kilomètres à l'heure. Les machines aériennes des Fils Matériels font environ 800 kilomètres à l'heure. Les êtres matériels et les jeunes êtres morontiels doivent employer ces mécaniques de transport, mais les personnalités spirituelles se déplacent par liaison avec les forces supérieures et les sources spirituelles d'énergie.

Jérusem et ses mondes associés sont dotés des dix divisions normales de vie physique caractéristiques des sphères architecturales de Nébadon. Et, comme il n'y a pas d'évolution organique sur Jérusem, il n'y a pas non plus de formes antagonistes de vie, ni de lutte pour l'existence, ni de survie des plus aptes. On y trouve plutôt une adaptation créative qui laisse prévoir la beauté, l'harmonie et la perfection des mondes éternels de l'univers central et divin. Toute cette perfection créative contient un étonnant mélange de vies physiques et morontielles dont les artisans célestes et leurs compagnons font artistiquement ressortir les contrastes.

Jérusem donne vraiment un avant-gout de gloire et de splendeur paradisiaques. Mais il faut perdre l'espoir de se faire une idée exacte de ces glorieux mondes architecturaux par des tentatives de description. Il ne s'y trouve presque rien de comparable aux choses de votre monde, et, même alors, les choses de Jérusem transcendent tellement celles d'Urantia que la comparaison devient presque grotesque. Avant d'arriver effectivement sur Jérusem, vous ne pouvez guère avoir une conception des mondes célestes qui se rapproche de la vérité, mais ensuite il ne vous faudra pas beaucoup de temps pour comparer votre prochaine expérience sur la capitale systémique avec votre future arrivée sur les sphères éducatives plus lointaines de l'univers, du superunivers et de Havona.

Le secteur des manufactures ou des laboratoires de Jérusem occupe une superficie étendue que les Urantiens auraient de la peine à reconnaître, car les cheminées fumantes sont absentes. Il existe cependant une économie matérielle complexe associée à ces mondes spéciaux; la perfection de leurs techniques mécaniques et de leurs réalisations physiques étonnerait et même confondrait vos chimistes et vos inventeurs les plus expérimentés. Arrêtez-vous pour considérer que, dans le voyage vers le Paradis, ce premier monde où l'on vous retient est beaucoup plus matériel que spirituel. Pendant tout votre séjour sur Jérusem et ses mondes de transition, vous restez bien plus proches de votre vie terrestre à facteurs matériels que de votre vie ultérieure d'existence spirituelle progressive.

Le Mont Séraph est le sommet le plus élevé de Jérusem; il a environ quatre-mille-cinq-cents mètres d'altitude, et il est le point de départ de tous les séraphins transporteurs. De nombreux dispositifs mécaniques sont employés à fournir l'énergie initiale nécessaire pour échapper à la gravité planétaire et pour triompher de la résistance de l'air. Un transport séraphique part toutes les trois secondes du temps d'Urantia pendant toute la partie du jour où il fait clair, et parfois jusqu'à un moment tardif de la régression lumineuse. Les transporteurs partent à la vitesse d'environ vingt-cinq milles standards par seconde de temps d'Urantia et n'atteignent leur vitesse normale qu'après s'être éloignés de Jérusem de plus de deux-mille milles.

Les transports arrivent sur le champ de cristal, aussi appelé la mer de verre. Autour de cette zone se trouvent les stations réceptrices pour les divers ordres d'êtres qui

traversent l'espace par transport séraphique. Près de la station réceptrice du cristal polaire destinée aux étudiants visiteurs, vous pourrez monter sur l'observatoire nacré et regarder l'immense carte en relief de toute la planète capitale de votre système.

3. Les Télédiffusions de Jérusem

Les télédiffusions du superunivers et du Paradis-Havona sont reçues sur Jérusem en liaison avec Salvington et par une technique mettant en jeu le cristal polaire, la mer de verre. En plus des dispositifs pour recevoir ces communications venant de l'extérieur de Nébadon, il existe trois groupes distincts de stations réceptrices. Ces groupes de stations séparées, mais disposées sur trois cercles concentriques, sont adaptées à la réception des télédiffusions venant des mondes locaux, du siège de la constellation et de la capitale de l'univers local. Tous ces messages sont automatiquement publiés de manière à être discernables par tous les types d'êtres présents dans l'amphithéâtre central de la télédiffusion. Parmi toutes les occupations d'un mortel ascendant sur Jérusem, aucune n'est plus attrayante et passionnante que d'écouter le flot incessant des rapports spatiaux de l'univers.

Cette station réceptrice de Jérusem est entourée par un immense amphithéâtre construit de matériaux scintillants pour la plupart inconnus sur Urantia; elle contient des places pour cinq-milliards de personnes -- matérielles et morontielles -- sans compter la place pour d'innombrables personnalités spirituelles. Tous les habitants de Jérusem ont pour distraction favorite de passer leurs loisirs à la station de radiodiffusion pour y apprendre des nouvelles du bien-être et de l'état de l'univers. C'est l'unique activité planétaire qui ne se ralentisse pas pendant la régression de la lumière.

Dans cet amphithéâtre récepteur, les messages de Salvington arrivent d'une manière continue. Non loin de là, venant d'Édentia, la parole des Très Hauts Pères de la Constellation est reçue au moins une fois par jour. Les télécommunications régulières et spéciales d'Uversa sont relayées périodiquement par Salvington et, quand il arrive des messages du Paradis, toute la population se rassemble autour de la mer de verre. Les amis d'Uversa ajoutent alors le phénomène de réflectivité à la technique des diffusions du Paradis, de sorte que tout ce que l'on entend devient visible. C'est ainsi que des avant-gouts continuels de beauté et de grandeur progressives sont procurés aux survivants mortels pendant leur voyage vers l'aventure intérieure éternelle.

La station émettrice de Jérusem est située au pôle opposé de la sphère. Toutes les télédiffusions destinées aux mondes individuels sont relayées à partir des capitales des systèmes, sauf les messages de Micaël; ceux-ci vont parfois directement à leur destination par le circuit des archanges.

4. Zones Résidentielles et Administratives

Des portions considérables de Jérusem sont réservées comme zones résidentielles, tandis que d'autres portions de la capitale systémique sont affectées aux fonctions administratives nécessaires impliquant la supervision des affaires de 619 sphères habitées, de 56 mondes de culture transitionnelle et de la capitale même du système. Sur Jérusem et dans Nébadon, les dispositifs sont prévus comme suit :

1. *Les cercles* — les zones résidentielles des non natifs.
2. *Les carrés* — les zones administratives-exécutives du système.
3. *Les rectangles* — les lieux de rencontre de la vie indigène inférieure.
4. *Les triangles* — les zones administratives locales ou de Jérusem.

Ce dispositif des activités du système en cercles, carrés, rectangles et triangles est commun à toutes les capitales systémiques de Nébadon. Dans un autre univers, un dispositif entièrement différent peut prévaloir. Ce sont des affaires déterminées par les divers plans des Fils Créateurs.

Notre description des zones résidentielles et administratives ne fait pas entrer en ligne de compte les vastes et magnifiques propriétés des Fils Matériels de Dieu, les citoyens permanents de Jérusem, et nous ne mentionnons pas non plus de nombreux autres ordres séduisants de créatures spirituelles et quasi spirituelles. Par exemple, Jérusem bénéficie des services efficaces des spirongas conçus pour travailler dans le système. Ceux-ci se consacrent à un ministère spirituel en faveur des résidents et visiteurs supramatériels. Ils forment un groupe merveilleux d'êtres intelligents et beaux qui sont des serviteurs de transition pour les créatures morontiennes supérieures et pour les aides morontiens qui travaillent à entretenir et à embellir toutes les créations morontiennes. Ils représentent sur Jérusem ce que les créatures médianes représentent sur Urantia, des aides médians opérant entre le matériel et le spirituel.

Les capitales des systèmes sont uniques en ce sens qu'elles sont les seuls mondes où l'on peut observer à peu près parfaitement les trois phases matérielle, morontienne et spirituelle de l'existence universelle. Que vous soyez une personnalité matérielle, morontienne ou spirituelle, vous vous sentirez chez vous sur Jérusem. Il en est de même pour les êtres mixtes tels que les créatures médianes et les Fils Matériels.

Jérusem possède de grands bâtiments du type matériel aussi bien que du type morontien, et l'embellissement des zones purement spirituelles n'est pas moins délicieux et surabondant. Si seulement j'avais des mots pour vous parler des contreparties morontiennes du merveilleux équipement physique de Jérusem! Si seulement je pouvais poursuivre ma description de la sublime grandeur et de l'exquise

perfection des installations spirituelles de ce monde-siège ! Vos conceptions les plus audacieuses de perfection dans la beauté et de plénitude dans les installations n'approcheraient guère de ces splendeurs. Et Jérusem n'est que le premier pas sur le chemin vers la perfection céleste de la beauté du Paradis.

5. Les Cercles de Jérusem

Les réserves résidentielles affectées aux groupes majeurs de la vie de l'univers s'appellent les cercles de Jérusem. Les groupes circulaires mentionnés dans ces exposés sont les suivants :

1. Les cercles des Fils de Dieu.
2. Les cercles des anges et des esprits supérieurs.
3. Les cercles des Aides d'Univers, y compris les fils trinitisés par des créatures non affectés auprès des Fils Instructeurs de La Trinité.
4. Les cercles des Maitres Contrôleurs Physiques.
5. Les cercles des mortels ascendants affectés y compris les créatures médianes.
6. Les cercles des colonies de courtoisie.
7. Les cercles du Corps de la Finalité.

Chacun de ces groupements résidentiels consiste en sept cercles concentriques et de plus en plus élevés. Ils sont tous construits sur le même modèle, mais leurs dimensions sont différentes et ils sont faits de matériaux dissemblables. Ils sont tous entourés d'enceintes de grande envergure qui s'élèvent en formant des promenades étendues ceinturant chaque groupe de sept cercles concentriques.

1. *Les cercles des Fils de Dieu.* Bien que les Fils de Dieu possèdent une planète sociale à eux, l'un des mondes de culture transitionnelle, ils occupent aussi ces domaines étendus sur Jérusem. Sur leur monde de culture transitionnelle, les mortels ascendants se mêlent librement à tous les ordres de filiation divine. Vous y aimerez et connaîtrez personnellement ces Fils, mais leur vie sociale est surtout confinée dans ce monde spécial et ses satellites. Toutefois, dans les cercles de Jérusem, on peut voir à l'œuvre ces groupes variés de filiation. Et, du fait que la vision morontielle a une portée énorme, vous pourrez circuler sur les promenades des Fils et observer les activités mystérieuses de leurs nombreux ordres.

Ces sept cercles des Fils sont concentriques et successivement plus élevés, de sorte que chacun des cercles extérieurs plus grands domine les cercles intérieurs plus petits,

chacun d'eux étant entouré d'un mur formant promenoir public. Ces murs sont construits de gemmes cristallines d'un éclat miroitant. Leur hauteur leur permet de dominer tout le cercle de résidence qu'ils entourent. Les nombreuses portes -- de cinquante-mille à cent-cinquante-mille -- qui s'ouvrent dans chacun de ces murs sont faites d'un seul cristal nacré.

Le premier cercle du domaine des Fils est occupé par les Fils Magistraux et leurs états-majors personnels. C'est là que se concentrent tous les plans et les activités immédiates des services de ces Fils judiciaires concernant les effusions et les jugements. C'est également par ce centre que les Avonals du système maintiennent le contact avec l'univers.

Le deuxième cercle est occupé par les Fils Instructeurs de La Trinité. Dans ce domaine sacré, les Daynals et leurs associés poursuivent l'entraînement des Fils Instructeurs primaires nouvellement arrivés. Et, dans tout ce travail, ils sont habilement aidés par une division de certains êtres coordonnés des Brillantes Étoiles du Soir. Les fils trinitisés par des créatures occupent un secteur du cercle des Daynals. Dans un système local, ce sont les Fils Instructeurs de La Trinité qui sont le plus près de représenter le Père Universel; ils sont pour le moins issus de La Trinité. Ce deuxième cercle est un domaine qui présente un intérêt extraordinaire pour toutes les populations de Jérusem.

Le troisième cercle est consacré aux Melchizédeks. C'est là que résident les chefs systémiques qui supervisent les activités à peu près illimitées de ces Fils aux talents variés. Depuis le premier monde des maisons et pendant toute la carrière des mortels ascendants sur Jérusem, les Melchizédeks sont des pères adoptifs et des conseillers toujours présents. On peut dire sans erreur qu'ils représentent l'influence dominante sur Jérusem en dehors des activités continues des Fils et Filles Matériels.

Le quatrième cercle est la demeure des Vorondadeks et de tous les autres ordres de Fils visiteurs et observateurs qui ne sont pas logés ailleurs. Les Très Hauts Pères des Constellations habitent ce cercle au cours de leurs visites d'inspection dans le système local. Les Perfecteurs de Sagesse, les Conseillers Divins et les Censeurs Universels résident tous dans ce cercle quand ils sont de service dans le système.

Le cinquième cercle est la demeure des Lanonandeks, l'ordre de filiation des Souverains Systémiques et des Princes Planétaires. Les trois groupes se fondent en un quand ils habitent ce domaine. Les réserves du système sont maintenues sur ce cercle, et le Souverain du Système a un temple situé au centre des bâtiments du groupe gouvernemental sur la colline de l'administration.

Le sixième cercle est le lieu de séjour des Porteurs de Vie du système. Tous les ordres de ces Fils y sont rassemblés et en partent pour leurs missions dans les mondes.

Le septième cercle est le lieu de rencontre des fils ascendants, ces mortels affectés qui sont temporairement en fonction au siège du système, ainsi que leurs consorts séraphiques. Tous les ex-mortels ayant un statut supérieur à celui des citoyens de Jérusem et inférieur à celui des finalitaires sont comptés comme appartenant au groupe ayant son quartier général dans ce cercle.

Ces réserves circulaires des Fils occupent une surface énorme et, jusqu'à il y a mille-neuf-cents ans, il existait un grand espace libre en son centre. Cette région centrale est maintenant occupée par le monument commémoratif de Micaël, qui fut achevé il y a environ 500 ans. Il y a 495 ans, lors de la consécration de ce temple, Micaël était présent en personne, et tout Jérusem entendit la touchante histoire de l'effusion du Maître Fils sur Urantia, la planète la plus insignifiante de Satania. Le monument de Micaël est maintenant le centre de toutes les activités incluses dans l'administration du système, modifiée par la suite de l'effusion de Micaël, y compris la plupart des activités de Salvington qui y furent récemment transférées. L'état-major commémoratif comprend plus d'un million de personnalités.

2. *Les cercles des anges.* De même que la zone résidentielle des Fils, les cercles des anges consistent en sept élévations circulaires concentriques successives ayant chacune la vue sur les zones intérieures.

Le premier des cercles des anges est occupé par les Personnalités Supérieures de l'Esprit Infini qui se trouvent stationnées sur les mondes-sièges -- les Messagers Solitaires et leurs associés. Le deuxième cercle est consacré à l'armée des messagers, Conseillers Techniques, compagnons, inspecteurs et archivistes qui peuvent être amenés à opérer de temps en temps sur Jérusem. Le troisième cercle est occupé par les esprits tutélaires des ordres et groupements supérieurs.

Le quatrième cercle est occupé par les séraphins administrateurs, et les séraphins qui servent dans un système local tel que Satania forment "une multitude innombrable d'anges". Le cinquième cercle est occupé par les séraphins planétaires, tandis que le sixième est le foyer des ministres de transition. Le septième cercle est la sphère de séjour de certains ordres non révélés de séraphins. Les archivistes de tous ces groupes d'anges n'habitent pas avec leurs compagnons; ils sont domiciliés au temple des archives de Jérusem. Tous les documents sont conservés en trois exemplaires dans cette triple salle des archives. Au siège d'un système, les documents sont toujours conservés sous formes matérielle, morontielle et spirituelle.

Ces sept cercles des anges sont entourés par l'exposition panoramique de Jérusem, qui a cinq-mille milles standards de circonférence. On y présente le statut progressif des mondes habités de Satania sous une forme constamment révisée, de manière à représenter vraiment les conditions d'actualité sur les planètes individuelles. Je ne doute pas que cet immense promenoir dominant les cercles des anges sera la première

vue de Jérusem qui attirera votre attention lorsque des loisirs étendus vous seront accordés au cours de vos visites initiales.

Les natifs de Jérusem ont la responsabilité de ces expositions, mais sont aidés par les ascendeurs des divers mondes de Satania qui séjournent sur Jérusem en route vers Édentia. La description des conditions planétaires et des progrès mondiaux s'effectue par beaucoup de méthodes dont quelques-unes vous sont connues, mais principalement par des techniques inconnues sur Urantia. Ces expositions occupent la bordure extérieure de la vaste muraille. Le reste de la promenade est à peu près entièrement dégagé tout en étant très décoré, et d'une façon magnifique.

3. *Les cercles des Aides de l'Univers.* Le quartier général des Étoiles du Soir est situé dans l'énorme espace central. C'est là que se trouve le siège systémique de Galantia, le chef adjoint de ce puissant groupe de superanges, le premier commissionné de toutes les Étoiles du Soir ascendantes. Bien qu'il s'agisse d'une des plus récentes constructions, c'est l'un des plus magnifiques secteurs administratifs de Jérusem. Ce centre a cinquante milles de diamètre. Le quartier général de Galantia est un cristal fondu monolithique, entièrement transparent. Les êtres matériels aussi bien que morontiels apprécient beaucoup ces cristaux matériels-morontiels. Les Étoiles du Soir créées exercent leur influence sur tout Jérusem et possèdent des attributs extrapersonnels. Ce monde tout entier a acquis un arôme spirituel du fait que beaucoup d'activités des Étoiles du Soir y ont été transférées de Salvington.

4. *Les cercles des Maîtres Contrôleurs Physiques.* Les divers ordres de Maîtres Contrôleurs Physiques sont disposés concentriquement autour du vaste temple de pouvoir où préside le chef de pouvoir du système, en association avec le chef des Superviseurs de Pouvoir Morontiel. Ce temple de pouvoir est l'un des deux secteurs de Jérusem dont l'entrée est interdite aux mortels ascendants et aux créatures médianes. L'autre est le secteur de dématérialisation dans la zone des Fils Matériels, une série de laboratoires où les séraphins transporteurs transforment les êtres matériels en un état tout à fait semblable à celui de l'ordre morontiel d'existence.

5. *Les cercles des mortels ascendants.* La zone centrale des cercles des mortels ascendants est occupée par un groupe de 619 monuments commémoratifs planétaires représentant les 619 mondes habités du système, et ces structures subissent périodiquement des transformations étendues. Les mortels de chaque monde ont le privilège de donner leur accord de temps en temps à certaines transformations ou additions à leurs monuments planétaires. Même aujourd'hui, de nombreux changements sont apportés à l'édifice concernant Urantia. Le centre des 619 temples est occupé par une maquette active d'Édentia et de ses nombreux mondes de culture ascendante. La maquette a un diamètre de quarante milles et reproduit véridiquement le système réel d'Édentia dans tous ses détails.

Les ascendeurs ont plaisir à servir sur Jérusem et à observer les techniques des autres groupes. Tout ce qui se passe dans ces divers cercles est ouvert à l'inspection complète de tout Jérusem.

Les activités de ce monde comportent trois variétés distinctes: le travail, le progrès et le jeu, autrement dit le service, l'étude et la détente. Les activités composites consistent en rapports sociaux, divertissements collectifs et adoration divine. Il y a grand profit au point de vue éducatif à se mêler à des groupes divers de personnalités appartenant à des ordres très différents de vos propres compagnons.

6. *Les cercles des colonies de courtoisie.* Les sept cercles des colonies de courtoisie sont ornés de trois structures colossales: l'énorme observatoire astronomique de Jérusem, la gigantesque galerie d'art de Satania et l'immense salle de réunion des directeurs de la rétrospection, le théâtre des activités morontiennes consacrées au repos et à la récréation.

Les artisans célestes dirigent les spornagias et fournissent la foule des décorations créatives et des monuments commémoratifs qui abondent dans tous les lieux de réunions publiques. Les ateliers de ces artisans comptent parmi les plus grands et les plus beaux des édifices incomparables de ce monde magnifique. Les autres colonies de courtoisie entretiennent de vastes et superbes quartiers généraux. Beaucoup de ces bâtiments sont entièrement construits de gemmes cristallines. Tous les mondes architecturaux regorgent de cristaux et de métaux dits précieux.

7. *Les cercles des finalitaires* ont à leur centre une structure unique. Et un temple vide analogue se trouve sur tous les mondes-sièges systémiques dans tout Nébadon. Cet édifice de Jérusem porte le sceau de l'insigne de Micaël et l'inscription suivante: "Non dédié au septième stade de l'esprit -- à la mission éternelle". C'est Gabriel qui a placé le sceau sur ce temple de mystère, et nul sauf Micaël ne peut briser le sceau de souveraineté apposé par la Radieuse Étoile du Matin. Un jour, vous pourrez contempler ce temple silencieux, même si vous ne pouvez pénétrer son mystère.

Autres cercles de Jérusem: En plus de ces cercles résidentiels, Jérusem contient de nombreuses autres demeures spécialisées.

6. Les Carrés Exécutifs-Administratifs

Les divisions exécutives-administratives du système sont situées dans d'immenses carrés départementaux au nombre de mille. Chaque unité administrative est divisée en cent subdivisions de dix sous-groupes chacune. Ces mille carrés sont rassemblés en dix grandes divisions formant les dix départements administratifs suivants :

1. Entretien physique et améliorations matérielles, les domaines du pouvoir et de l'énergie physique.
2. Arbitrages, éthique et jugements administratifs.
3. Affaires planétaires et locales.
4. Affaires des constellations et de l'univers.
5. Éducation et autres activités des Melchizédeks.
6. Progrès physiques planétaires et systémiques, les domaines scientifiques des activités de Satania.
7. Affaires morontiennes.
8. Activités et éthiques purement spirituelles.
9. Ministère ascendant.
10. Philosophie du grand univers.

Ces structures sont transparentes, de sorte que toutes les activités systémiques peuvent être observées, même par les étudiants en visite.

7. Les Rectangles -- les Spornagias

Les mille *rectangles* de Jérusem sont occupés par la vie indigène inférieure de la planète-siège, et à leur centre se situe le vaste quartier général circulaire des spornagias.

Sur Jérusem, vous serez stupéfaits par les réussites agricoles des merveilleux spornagias. La terre y est cultivée surtout en vue d'effets esthétiques et ornementaux. Les spornagias sont les jardiniers paysagistes des mondes-sièges, et ils arrangent les espaces dégagés de Jérusem d'une manière à la fois originale et artistique. Ils utilisent des animaux et de nombreux dispositifs mécaniques pour cultiver le sol. Ils sont habiles à employer intelligemment les agencements de pouvoir de leur royaume aussi bien qu'à utiliser de nombreux ordres de leurs frères moins évolués des créations animales inférieures, dont beaucoup leur sont fournis sur ces mondes spéciaux. Cet ordre de vie animale est maintenant dirigé en grande partie par les créatures médianes ascendantes des sphères évolutionnaires.

Les spornagias ne sont pas habités par des Ajusteurs. Ils ne possèdent pas d'âme de survie, mais ils jouissent d'une vie très longue, parfois quarante ou cinquante-mille ans standard. Leur nombre est légion, et ils apportent leur ministère physique à tous les ordres de personnalités universelles ayant besoin de services matériels.

Bien que les spornagias ne possèdent ni ne développent des âmes de survie, et bien qu'ils soient dépourvus de personnalité, ils élaborent néanmoins une individualité susceptible de se réincarner. Lorsqu'avec le passage du temps le corps physique de ces créatures uniques se détériore par usure et vieillesse, leurs créateurs, en collaboration avec les Porteurs de Vie, fabriquent de nouveaux corps dans lesquels les vieux spornagias rétablissent leur résidence.

Dans tout l'univers de Nébadon, les spornagias sont les seules créatures qui se réincarnent ainsi ou d'une autre manière. Ils ne sont sensibles qu'aux cinq premiers esprits-mentaux adjuvats. Ils ne réagissent pas aux esprits d'adoration et de sagesse, mais le mental sensible à cinq adjuvats est équivalent à un niveau de totalité ou de sixième niveau de réalité, et c'est ce facteur qui persiste comme identité expérimentielle.

Pour décrire ces créatures utiles et inhabituelles, je ne dispose d'aucun point de comparaison, car les mondes évolutionnaires ne contiennent pas d'animaux analogues. Les spornagias ne sont pas des êtres évolutionnaires, puisqu'ils ont été projetés par les Porteurs de Vie avec leur forme et leur statut présents. Ils sont bisexués et ils procréent pour faire face, selon les nécessités, aux besoins d'une population croissante.

Pour suggérer au mental Urantien une notion de la nature de ces belles et utiles créatures, je dirais qu'elles englobent les traits de caractère combinés d'un cheval fidèle et d'un chien affectueux, et qu'elles manifestent une intelligence dépassant celle des types supérieurs de chimpanzés. Et, d'après les normes physiques d'Urantia, elles sont très belles. Les spornagias apprécient beaucoup les attentions que leur témoignent les hôtes matériels et semi-matériels des mondes architecturaux. Leur vision leur permet de reconnaître -- en plus des êtres matériels -- les créations morontielles, les ordres angéliques inférieurs, les créatures médianes et quelques ordres inférieurs de personnalités spirituelles. Ils ne comprennent pas l'adoration de l'Infini et ne saisissent pas l'importance de l'Éternel, mais, par affection pour leurs maîtres, ils participent aux dévotions spirituelles extérieures de leur royaume.

D'aucuns croient que, dans un âge futur de l'univers, ces fidèles spornagias échapperont à leur niveau animal d'existence et atteindront une destinée évolutive valable de croissance intellectuelle progressive et même d'aboutissement spirituel.

8. Les Triangles de Jérusem

Les affaires purement locales et courantes de Jérusem sont dirigées à partir des cent *triangles*. Ces unités sont groupées autour des dix magnifiques structures qui abritent l'organisation locale de Jérusem. Les triangles sont entourés par des descriptions panoramiques de l'histoire du quartier général systémique. Il existe présentement un

hiatus de plus de deux milles standards dans cette histoire circulaire. Ce secteur sera remis en état quand Satania sera réintégrée dans la famille de la constellation. Toutes les dispositions pour cet évènement ont été prises par des décrets de Micaël, mais le tribunal des Anciens des Jours n'a pas encore fini de statuer sur les affaires de la rébellion de Lucifer. Satania ne peut se requalifier pour la pleine communauté de Norlatiadek tant que le système abrite des archirebelles, des êtres qui ont été créés supérieurs et qui ont chu de la lumière dans les ténèbres.

Quand Satania pourra rentrer au sein de la constellation, on mettra à l'étude la réadmission des mondes isolés dans la famille systémique des planètes habitées, en même temps que leur rétablissement à la communion spirituelle des royaumes. Mais, même si Urantia était réincorporée dans les circuits systémiques, vous resteriez encore embarrassés par le fait que l'ensemble du système reste soumis à une quarantaine de Norlatiadek, qui l'isole partiellement de tous les autres systèmes.

Mais d'ici peu le jugement de Lucifer et de ses associés restaurera le système de Satania dans la constellation de Norlatiadek, et ensuite Urantia et les autres sphères isolées seront rétablies dans les circuits de Satania. Ces mondes jouiront alors de nouveau du privilège des communications interplanétaires et de la communion intersystémique.

Les rebelles et la rébellion auront une fin. Les Chefs Suprêmes sont miséricordieux et patients, mais la loi concernant le mal délibérément entretenu est appliquée universellement et infailliblement. "Le salaire du péché, c'est la mort" -- l'annihilation pour l'éternité.

[Présenté par un archange de Nébadon]