

DÉTAILS DES SPHÈRES ARCHITECTURALES

Le Fils Créateur du Paradis Michael 611121 a construit presque toutes les sphères architecturales de Nébadon. Les mondes architecturaux sont conçus pour accueillir à la fois les personnalités physiques et spirituelles ainsi que les étapes morontielles intermédiaires ou de transition de l'être. Les êtres spirituels voyageraient naturellement au-dessus de la surface de la sphère, tandis que les êtres morontiels et matériels utilisent des moyens matériels et semi-matériels pour négocier le passage atmosphérique. De telles sphères sont de la matière physique couronnée de vie morontielle et recouverte de gloire spirituelle, et toutes les sphères capitales sont des sphères architecturales.

Salvington est une manifestation physique combinée du spirituel, du mental et du matériel. Tous les mondes des maisons sont faits de roche et de gravier, d'eau et de montagnes - tous assez matériels. Les mondes maisonnia 1 à 7 du système Satania ont été construits en cent ans chacun, totalisant sept cents ans à compléter. Les êtres morontiels vivent sur de véritables mondes rocheux et minéraux, tout comme l'esprit. Rappelez-vous qu'Urantia a des anges et des médians et beaucoup d'autres ordres qui dépassent notre capacité à voir. Les mondes des maisons et Salvington ne sont que des extensions de ces circonstances, tant que l'on dispose de l'énergie et de l'appareil de détection appropriés pour tout ordre vivant. Par conséquent, ces êtres morontiels et spirituels sont alors capables de vivre avec succès sur les nombreux mondes architecturaux où ils ont l'autorisation de le faire.

Si vous étiez sur un monde architectural en tant qu'humain, vous ne verriez pas l'architecture ou les habitants car nos capacités sont limitées en dessous du seuil de leur présentation à nos sens. Les mondes architecturaux contiennent toutes sortes de réalités et de discernements qui ont des capacités variables pour percevoir la différence entre la matière, l'esprit et les formes morontielles. La pensée conceptuelle s'améliore remarquablement sur l'échelle des formes qui varient soit dans l'esprit, soit dans l'intellect, soit dans les esprits morontialisés. Il n'y a pas de planètes ou de lunes morontielles pures. Nos âmes sont morontielles et sont revêtues d'un nouveau matériau morontiel lorsqu'elles ressuscitent sur les mondes des maisons.

Les enseignants morontiels se consacrent exclusivement aux mondes des maisons et ne sont jamais sur Urantia. Les bâtiments morontiels sont faits de matériaux morontiels. Il y a aussi des animaux morontiels sur les mondes des maisons et les sphères supérieures. Il y a des plantes morontielles qui fleurissent comme des plantes matérielles sauf qu'elles ne produisent pas de graines. Toute eau est eau matérielle, il n'y a pas d'eau morontielle ou de montagnes morontielles sur les mondes des maisons. Ce sont de véritables planètes physiques comme Urantia avec des embellissements morontiels. Les plantes et les animaux morontiels ne se reproduisent pas ; ils deviennent des candidats à la réincarnation sur le mouvement des superviseurs morontiels qui sont des êtres spirituels, et non des formes morontielles.

En ce qui concerne les mondes architecturaux, souvenez-vous qu'ils sont d'abord des mondes matériels. Si vous y étiez transporté vous verriez la splendeur de leur nature, les lacs et rivières qui y coulent. Ces mondes regorgent également de cristaux et de plantes émettant de la lumière et sont parmi les mondes les plus rares car ils contiennent également toutes sortes de musique dans le tissage de leurs arbres majestueux et dans le monde des spornagias, ces beaux animaux définis dans le Livre d'Urantia comme vivant sur maisonnia deux et au-delà. Mais il est également important de reconnaître que les mondes des maisons ont tellement de choses à faire qu'il est presque impossible de dire à l'un d'entre nous vivant encore sur Urantia à quoi ils ressemblent et ce que cela fait de se déplacer parmi leur feuillage splendide de plumes et de volailles, de grenouilles et de poissons, tous qui abondent dans leurs eaux. Les mondes architecturaux ont des plantes morontielles, des plantes matérielles et des plantes mécaniques qui s'allument et s'éteignent au recul de la lumière ; il y a même des plantes qui sentent le jasmin et le chèvrefeuille, mais alors les sens morontiels dépassent 64 alors que les nôtres sont limités à 5. Donc, ce qu'ils peuvent sentir d'autre doit rester un secret jusqu'à ce que nous puissions sentir ces nouvelles versions de plantes et d'animaux telles qu'elles sont sur les mondes des maisons et au-delà.

DÉTAILS D'ÉDENTIA
L'eau d'Édentia et des sphères architecturales similaires n'est pas différente de l'eau des planètes évolutionnaires. Les systèmes d'eau de ces sphères sont à la fois superficiels et souterrains, et l'humidité est en circulation constante. Édentia et ses mondes associés ont une véritable atmosphère, le mélange habituel de trois gaz qui est caractéristique de telles créations architecturales et qui incarne les deux éléments de l'atmosphère urantienne plus ce gaz morontiel approprié à la respiration des créatures morontielles. Mais alors que cette atmosphère est à la fois matérielle et morontielle, il n'y a pas de tempêtes ou d'ouragans ; il n'y a ni été ni hiver. Cette absence de perturbations atmosphériques et de variation saisonnière permettent d'embellir tous les extérieurs sur ces mondes spécialement créés. La mer de verre, la zone de réception d'Édentia, se trouve près du centre administratif et est encerclée par l'amphithéâtre du siège. La mer de verre d'Édentia est un énorme cristal circulaire d'environ cent milles de circonférence et d'environ trente milles de profondeur. Ce cristal magnifique sert de champ de réception pour tous les séraphins de transport et autres êtres arrivant de points extérieurs à la sphère ; une telle mer de verre facilite grandement le débarquement des séraphins de transport et d'autres êtres. Un champ cristallin de cet ordre se retrouve sur presque tous les mondes architecturaux ; et il sert à de nombreuses fins en dehors de sa valeur décorative, étant utilisé pour représenter la réflectivité du superunivers à des groupes assemblés et comme facteur dans l'énergie-technique de transformation pour modifier les courants de l'espace et pour adapter d'autres flux d'énergie physique entrants. Les capitales du système sont particulièrement embellies avec des constructions matérielles et minérales, tandis que le siège de l'univers reflète davantage la gloire spirituelle, mais les capitales des constellations sont le summum des activités morontielles et des embellissements vivants. Sur les mondes-sièges de la constellation, l'embellissement vivant est plus généralement utilisé, et c'est cette prépondérance de la vie - l'art botanique - qui fait que ces mondes sont appelés « les jardins de Dieu ». Les mondes architecturaux jouissent de dix formes de vie de l'ordre matériel. Sur Urantia, il y a de la vie végétale et animale, mais sur un monde comme Édentia, il y a dix divisions des ordres matériels de la vie. Si vous considériez ces dix divisions de la vie d'Édentia, vous classeriez rapidement les trois premières comme végétales et les trois dernières comme animales, mais vous seriez tout à fait incapable de comprendre la nature des quatre groupes intermédiaires de formes de vie prolifiques et fascinantes. Même la vie typiquement animale est très différente de celle des mondes évolutionnaires, si différent qu'il est tout à fait impossible de décrire aux esprits mortels le caractère unique et la nature affectueuse de ces créatures non parlantes. Il y a des milliers et des milliers de créatures vivantes que votre imagination ne pourrait pas imaginer. L'ensemble de la création animale est d'un ordre entièrement différent des espèces animales grossières des planètes évolutionnaires. Mais toute cette vie animale est très intelligente et extrêmement utile, et toutes les différentes espèces sont étonnamment douces et d'une convivialité touchante. Il n'y a pas de créatures carnivores sur de tels mondes architecturaux ; il n'y a rien dans tout Édentia pour faire peur à un être vivant.

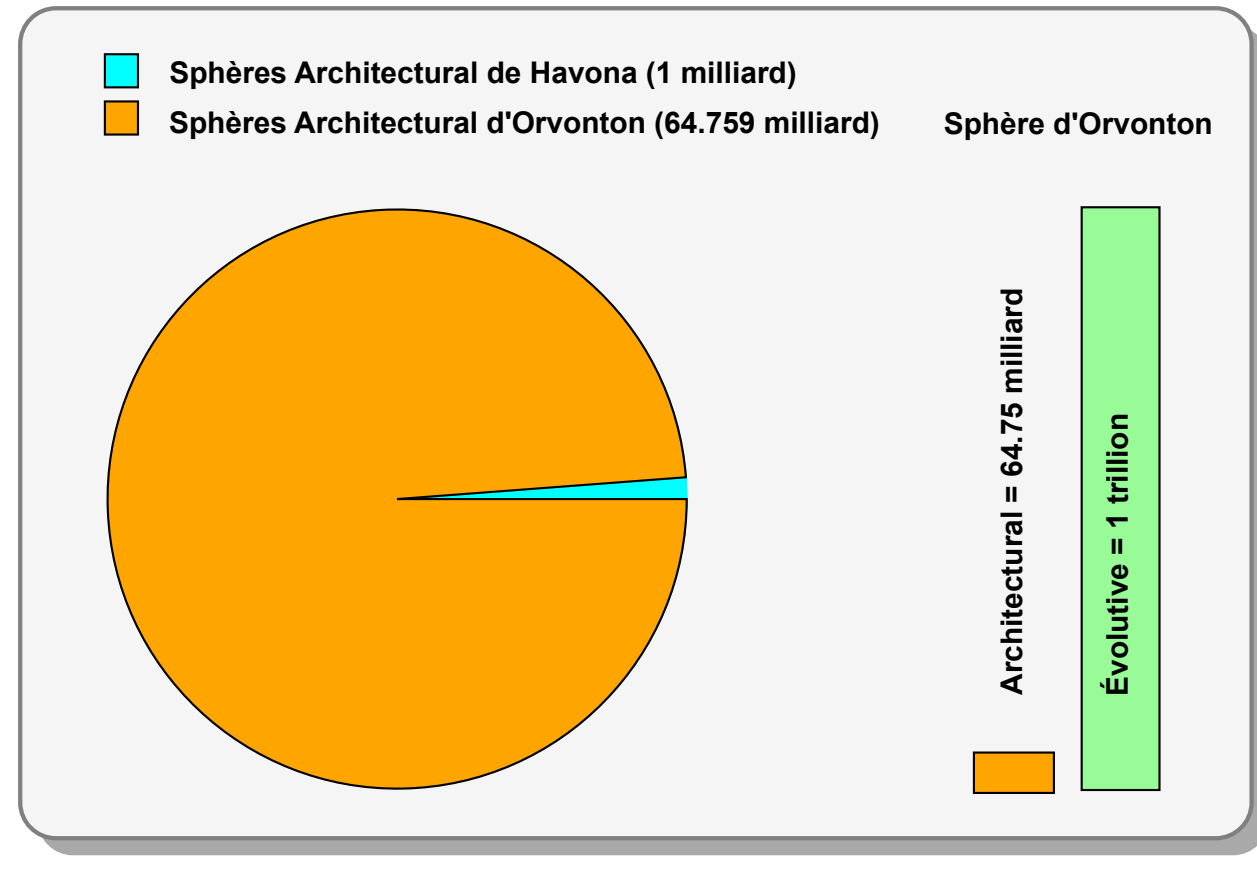
DÉTAILS DE JÉRUSEM
L'énergie de Jérusem est superbement contrôlée et circule autour de la sphère dans les canaux de zone, qui sont directement alimentés par les charges énergétiques de l'espace et administrés de manière experte par les Maîtres Contrôleurs Physiques. La résistance naturelle au passage de ces énergies à travers les canaux physiques de conduction produit la chaleur nécessaire à la production de la température égale de Jérusem. La température de pleine lumière est maintenue à environ 70 degrés Fahrenheit, tandis que pendant la période de légère récession, elle tombe à un peu moins de 50 degrés. (suite à droite...)

COMBIEN DE SPHÈRES ARCHITECTURALES ?

Si tous les univers locaux projetés et leurs composants étaient établis, il y aurait un peu moins de cinq cents milliards de mondes architecturaux dans les sept superunivers. On peut calculer que Nébadon aurait environ 647 591 sphères architecturales.

En supposant une quantité similaire pour chacun des 100,000 univers locaux à Orvonton, alors : $647\,591 \times 100\,000 = 64\,759\,100\,000$ sphères architecturales à Orvonton. Les quelque 64 759 100 000 sphères architecturales d'Orvonton représentent environ 7% de ses quelque 1 000 000 000 000 (1 milliard) de sphères évolutives habitables. Havona a 1 000 000 000 (1 milliard) de sphères architecturales.

Orvonton a presque 65 fois plus de sphères architecturales que l'univers central de Havona ! Les 7 superunivers combinés ont environ 450 milliards de sphères architecturales. C'est environ 450 fois plus de sphères architecturales que tout Havona !



(Suite des détails de Jérusem...) Le système d'éclairage de Jérusem ne devrait pas être si difficile à comprendre pour vous. Il n'y a pas de jours et de nuits, pas de saisons de chaleur et de froid. Les transformateurs de puissance maintiennent cent mille centres à partir desquels des énergies raréfiées sont projetées vers le haut à travers l'atmosphère planétaire, subissant certains changements, jusqu'à ce qu'ils atteignent le plafond d'air électrique de la sphère ; puis ces énergies sont réfléchies dans les deux sens sous la forme d'une lumière douce, tamisante et uniforme d'environ l'intensité de la lumière solaire d'Urantia lorsque le soleil brille au-dessus de nos têtes à dix heures du matin. Dans de telles conditions d'éclairage, les rayons lumineux ne semblent pas provenir d'un seul endroit ; ils sortent juste du ciel, émanant également de toutes les directions de l'espace. Cette lumière est très similaire à la lumière naturelle du soleil, sauf qu'elle contient beaucoup moins de chaleur. On reconnaîtra ainsi que ces mondes-sièges ne sont pas lumineux dans l'espace ; si Jérusem était très près d'Urantia, il ne serait pas visible. Les gaz qui réfléchissent cette lumière l'énergie de l'ionosphère supérieure de Jérusem vers le sol sont très similaires à celles des ceintures atmosphériques supérieures d'Urantia qui sont concernées par les phénomènes auroraux des soi-disant aurores boréales, bien que celles-ci soient produites par des causes différentes. Sur Urantia c'est ce même bouclier de gaz qui empêche la fuite des ondes hertziennes terrestres, les réfléchissant vers la terre lorsqu'ils heurtent cette ceinture de gaz dans leur vol direct vers l'extérieur. De cette façon, les diffusions sont maintenues près de la surface alors qu'elles voyagent dans les airs autour de votre monde. Cet éclairage de la sphère est uniformément maintenu pendant soixante-quinze pour cent du jour de Jérusem, puis il y a une diminution progressive jusqu'à ce que, au moment de l'illumination minimale, la lumière est à peu près celle de votre pleine lune par une nuit claire. C'est l'heure tranquille pour tout Jérusem. Seules les stations réceptrices de diffusion fonctionnent pendant cette période de repos et de rééducation. Jérusem reçoit une faible lumière de plusieurs proches par les soleils — une sorte de brillante lumière des étoiles — mais elle ne dépend pas d'eux ; des mondes comme Jérusem ne sont pas soumis aux vicissitudes des perturbations solaires, ni confrontés au problème d'un soleil refroidissant ou mourant. Les sept mondes d'étude de transition et leurs quarante-neuf satellites sont chauffés, éclairés, énergisés, et arrosés par la technique de Jérusem.

Il n'y a pas de précipitations, ni tempêtes ni blizzards, sur aucun des mondes architecturaux, mais il y a la précipitation quotidienne de la condensation de l'humidité pendant la période de température la plus basse qui accompagne la légère récession. (Le point de rosée est plus élevé sur un monde à trois gaz que sur une planète à deux gaz comme Urantia.) La vie végétale physique et le monde morontiel des êtres vivants ont tous deux besoin d'humidité, mais celle-ci est largement fournie par le système de circulation du sous-sol qui s'étend sur toute la sphère, même jusqu'aux sommets des hautes terres. Ce système d'eau n'est pas entièrement souterrain, car de nombreux canaux relient les lacs étincelants de Jérusem. L'atmosphère de Jérusem est un mélange de trois gaz. Cet air est très similaire à celui d'Urantia avec en plus un gaz adapté à la respiration de l'ordre de vie morontiel. Ce troisième gaz ne rend nullement l'air impropre à la respiration des animaux ou des végétaux des ordres matériels.

Le système de transport est allié aux courants circulatoires du mouvement énergétique, ces principaux courants énergétiques étant situés à des intervalles de dix milles. Par l'ajustement des mécanismes physiques, les êtres matériels de la planète peuvent avancer à un rythme variant de deux à cinq cents milles à l'heure. Les oiseaux de transport volent à environ cent milles à l'heure. Les mécanismes aériens des Fils Matériels parcourent environ cinq cents milles par heure. Les êtres matériels et morontiels primitifs doivent utiliser ces moyens de transport mécaniques, mais les personnalités spirituelles procèdent par liaison avec les forces supérieures et les sources spirituelles d'énergie.

GROS TRÈS GROS ÉNORME

Si le diamètre de la terre = 10 unités, la superficie = $4\pi r^2$ ou 314 unités carrées.

Une sphère 10x plus gros = 100 unités, la superficie = 31,400 unités carrées.
Une sphère 100x plus gros = 1 000 unités, la superficie = 3,140,000 unités carrées.

Les sphère 10x le diamètre d'Urantia ont 100 fois plus de superficie.
Les sphère 100x le diamètre d'Urantia ont 10 000 fois plus de superficie.

Quelle est la taille du Soleil par rapport à la Terre ?

Le Soleil mesure 864 400 milles (1 391 000 km) de diamètre, soit environ 109 fois le diamètre de la Terre. Il est si grand qu'environ 1 300 000 planètes Terre peuvent y tenir.

Les sphères capitales sont d'env. 100 fois la taille de la Terre (Urantia).
Exemples: Uversa, Salvington, Édentia, Jérusem.

Les sphères principales ou primaires mesurent environ 10 fois la taille de la Terre.
Exemples: Mondes-foyer Melchizédek et Porteurs de Vie, et les Mondes transitionnels de culture de Jérusem.

Les sphères mineures ou tributaires sont d'environ la même taille que la Terre (1x).
Exemple: les sept mondes des maisons de Jérusem.

TAILLES COMPARATIVES

Vue côte à côte → 1 x

Terre (Urantia)
Mondes des maisons

10 x

109 x

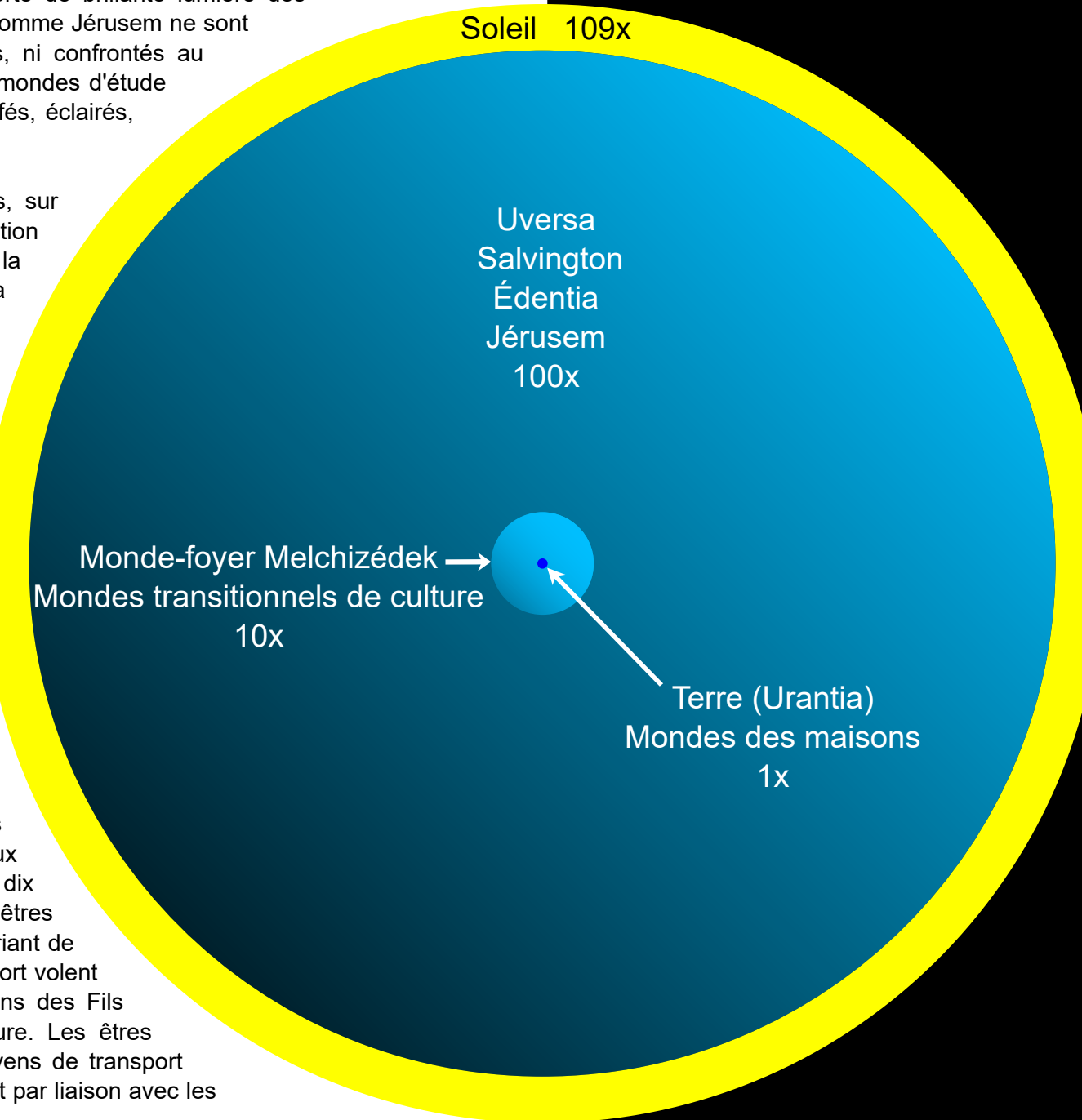
100 x

Soleil

Uversa
Salvington
Édentia
Jérusem

Monde-foyer Melchizédek
Mondes transitionnels de culture

Vue superposée



Distribution des sphères architecturale de Jérusem à Uversa

Uversa	491: 7 groupes, avec 70 sphères chaque et Uversa
Umajor la cinquième	71: entourée par 70 sphères
Uminor la troisième	8: entourée par 7 sphères
Salvington	491: 10 groupes, avec 49 sphères chaque et Salvington
Édentia	771: 70 sphères, avec 10 satellites chaque et Édentia
Jérusem	57: 7 sphères, avec 7 satellites chaque et Jérusem

Distribution des sphères architecturale dans tout Orvonton (approximative)

Uversa (1)	491
Secteurs majeurs (10)	71 x 10 = 710
Secteurs mineurs (100)	8 x 100 x 10 = 8000
Capitales des univers locaux (100 000)	491 x 100 000 = 49 000 000
Constellations de l'univers local (100)	771 x 100 x 100 000 = 7 710 000 000
Systèmes de l'univers local (10,000)	57 x 10 000 x 100 000 = 57 000 000 000