

PRZEKAZ 46 – ZARZĄD SYSTEMU LOKALNEGO

Jerusem, zarząd Satanii, jest przeciętną stolicą systemu lokalnego i niezależnie od licznych aberracji, spowodowanych buntem Lucyfera i obdarzeniem Urantii przez Michała, jest to sfera typowa wśród podobnych jej sfer. Wasz system lokalny przeżywał pewne burzliwe wypadki, ale teraz jest zarządzany bardzo sprawnie, a w miarę upływu epok rezultaty dysonansu będą powoli, ale pewnie likwidowane. Wraca porządek i dobra wola a warunki na Jerusem coraz bardziej zbliżają się stanu niebiańskiego według waszych tradycji, jako że zarząd systemu naprawdę jest niebem, takim, jakie sobie wyobraża większość ludzi religijnych wieku dwudziestego.

1. FIZYCZNE ASPEKTY JERUSEM

Jerusem podzielone jest na tysiąc sektorów po szerokości geograficznej i dziesięć tysięcy stref po długości geograficznej. Glob ten ma siedem głównych stolic i siedemdziesiąt mniejszych centrów administracyjnych. Siedem stolic sekcyjnych spełnia różnorodne funkcje a Władca Systemu przebywa w każdej z nich przynajmniej raz w roku.

Standardowa mila Jerusem odpowiada mniej więcej siedmiu milom Urantii (11,3 kilometra). Standardową wagą jest „gradant”, wyprowadzony w systemie dziesiętnym ze stabilnego ultimatonu i stanowi on prawie równo dziesięć uncji waszej wagi (280 gramów). Dzień Satanii jest równy trzem dniom Urantii, bez godziny czterech minut i piętnastu sekund – jest to czas obrotu Jerusem wokół osi. Rok systemu stanowi sto dni Jerusem. Czas systemu transmitowany jest przez nadrzędnych chronoldeków.

Energia Jerusem jest doskonale kontrolowana, obiega sferę kanałami strefowymi, zasilanymi bezpośrednio ładunkami energii kosmicznej i jest umiejętnie ukierunkowana przez Nadrzędnych Kontrolerów Fizycznych. Naturalny opór, na jaki natrafia strumień energii w materialnych kanałach przewodzących, daje ciepło potrzebne do wytworzenia równomiernej temperatury na Jerusem. W pełnym świetle temperatura utrzymywana jest na poziomie 21 stopni Celsjusza, kiedy w okresie przygaszenia światła spada do nieco poniżej 10 stopni.

System oświetleniowy Jerusem nie powinien być dla was zbyt trudny do zrozumienia. Nie ma tam dni ani nocy, ani pór ciepłych ani zimnych. Przekształcający moc utrzymują sto tysięcy centrów, z których rozrzedzone energie wyrzucane są w górę przez planetarną atmosferę, doznając pewnych

przemian, aż osiągną elektryczny pułap powietrzny sfery; potem energie te odbijane są z powrotem w dół jako delikatne, sączące się, jednolite światło, zbliżone swą intensywnością do światła słonecznego na Urantii o dziesiątej przed południem.

W takich warunkach oświetleniowych promienie światła wydają się nie wydobywać z jednego miejsca; one po prostu sączą się z nieba, emanując jednakowo ze wszystkich kierunków przestrzeni. Światło to bardzo jest zbliżone do naturalnego światła słonecznego, za wyjątkiem tego, że zawiera bardzo mało ciepła. Zatem należy zdać sobie sprawę z tego, że takie światy zarządu nie będą świeciły w przestrzeni; gdyby Jerusem było bardzo blisko Urantii, nie byłoby widoczne.

Gazy, które odbijają światło-energię z wyższych warstw jonosfery Jerusem ku powierzchni sfery, są bardzo podobne do takich samych gazów, występujących w wyższych warstwach powietrza Urantii, tych, które biorą udział w zjawiskach zorzy – waszej tak zwanej zorzy polarnej – chociaż te gazy wytwarzane są w inny sposób. Na Urantii istnieje taki sam ekran gazowy, który zapobiega ucieczce ziemskich fal radiowych, odbijając je ku Ziemi, kiedy trafiają na tę strefę gazową podczas swego lotu prosto w przestrzeń. Tym sposobem fala radiowa trzyma się blisko powierzchni Ziemi, gdy biegnie przez atmosferę wokół waszego świata.

Oświetlenie sfery utrzymywane jest na takim samym poziomie przez siedemdziesiąt pięć procent dnia Jerusem a potem stopniowo słabnie, aż podczas najśłabszej iluminacji osiąga jasność waszego księżyca w pełni w bezchmurną noc. Dla całego Jerusem jest to czas ciszy. W czasie tego odpoczynku i regeneracji czynne są tylko stacje odbiorcze transmisji.

Jerusem dostaje słabe światło od kilku pobliskich słońc – rodzaj światła jasnych gwiazd – ale nie jest od nich zależne; światy takie jak Jerusem nie podlegają zmianom powstałym w wyniku zaburzeń słonecznych, nie mają też problemów ze stygnącymi czy gasnącymi słońcami.

Siedem przejściowych światów nauczania oraz czterdzieści dziewięć ich satelitów jest ogrzewane, oświetlane, zasilane energią oraz nawadniane techniką jerusemską.

2. CECHY FIZYCZNE JERUSEM

Na Jerusem będzie wam brakować surowych szczytów górskich, takich, jakie istnieją na Urantii i na innych rozwijających się światach, jako że nie ma tam

ani trzęsień ziemi ani deszczu, podziwiać jednak będziecie piękne wzgórza oraz inne unikalne cechy terenu i krajobrazu. Ogromne obszary Jerusem utrzymywane są w „stanie naturalnym” a piękno tych rejonów przekracza nieomal ludzką wyobraźnię.

Na Jerusem jest wiele tysięcy małych jezior, ale nie ma tam ani rwących rzek ani rozległych oceanów. Na żadnym świecie zaprojektowanym nie ma również deszczów ani burz czy zamieci, ale codziennie osadza się tam skroplona wilgoć w okresie najniższej temperatury, związanej z zanikiem światła. (Na światach o trzech gazach punkt rosy jest wyższy niż na planetach o dwu gazach, takich jak Urantia). Zarówno materialne życie roślinne jak i morontialny świat rzeczy żywych potrzebują wilgoci, która dostarczana jest w znacznej części przez podziemny system jej krążenia, rozciągający się na całą sferę, nawet na szczyty wzgórz. Ten system wodny nie jest tylko podziemny, ponieważ istnieje wiele kanałów łączących połyskujące jeziora Jerusem.

Atmosfera Jerusem jest mieszaniną trzech gazów. Powietrze to jest bardzo podobne do tego, jakie ma Urantia, ale zawiera też dodatkowy gaz, dostosowany do oddychania morontialnej klasy życia. Ten trzeci gaz w żadnym stopniu nie czyni powietrza niezdatnym do oddychania dla zwierząt i roślin klas materialnych.

System transportu związany jest z krążącymi strumieniami energii, te główne prądy energii układają się w odstępach co szesnaście kilometrów. Dzięki zastosowaniu mechanizmów fizycznych, materialne istoty planety mogą poruszać się z prędkością wahającą się od trzystu do ośmiuset kilometrów na godzinę. Ptaki transportowe lecą z prędkością około stu sześćdziesięciu kilometrów na godzinę. Aparaty powietrzne Synów Materialnych lecą z prędkością około ośmiuset kilometrów na godzinę. Istoty materialne i wczesne istoty morontialne muszą używać tych mechanicznych środków transportu, ale osobowości duchowe poruszają się dzięki łączności z wyższymi siłami i duchowymi źródłami energii.

Jerusem i związane z nim światy wyposażone są w dziesięć standardowych grup życia materialnego, charakterystycznych dla sfer zaprojektowanych Neadonu. Skoro jednak na Jerusem nie ma ewolucji organicznej, nie ma tam również antagonistycznych form życia, nie istnieje walka o byt i nie ma przetrwania najlepiej dostosowanych. Istnieje tutaj raczej twórcze dostosowanie, będące przedsmakiem piękna, harmonii i doskonałości wiecznych światów centralnego, Boskiego wszechświata. Całą tą twórczą doskonałość cechuje bardzo ciekawe połączenie życia materialnego i

morontialnego, które artystycznie kontrastują ze sobą dzięki pracy niebiańskich twórców oraz ich kolegów.

Jerusem doprawdy jest przedsmakiem rajskiej chwały i wspaniałości. Jednak nie możecie się spodziewać, że zdobędziecie adekwatne pojęcie o tych wspaniałych światach zaprojektowanych, dzięki jakiegokolwiek próbie ich opisanie. Jest tu tak mało tego, co można porównać z czymkolwiek na waszym świecie a nawet te rzeczy na Jerusem tak dalece przewyższają rzeczy na Urantii, że porównywanie ich jest prawie groteskowe. Nie możecie raczej mieć niczego zbliżonego do prawdziwych idei niebiańskich światów, zanim naprawdę nie przybędziecie do Jerusem, ale w nie tak odległej przyszłości będziecie porównywać wasze doświadczenia w stolicy systemu, z waszym późniejszym przybyciem do bardziej odległych sfer szkoleniowych wszechświata, superwszechświata i Havony.

Sektor produkcyjny albo laboratoryjny Jerusem jest rozległą domeną, którą Urantianom trudno byłoby rozpoznać jako taką, ponieważ nie ma tam dymiących kominów; tym niemniej z tymi specjalnymi światami związana jest skomplikowana organizacja materialna, doskonałość techniki mechanicznej i osiągnięć materialnych, które mogłyby zdziwić, nawet przerazić, waszych najbardziej doświadczonych chemików i wynalazców. Zastanówcie się nad tym, że pierwszy świat przetrzymania na waszej drodze do Raju jest znacznie bardziej materialny niż duchowy. W czasie waszego pobytu na Jerusem i na jego światach przejściowych, jesteście znacznie bliżej waszego ziemskiego życia, złożonego z rzeczy materialnych, niż późniejszego życia zaawansowanego bytu duchowego.

Góra Serafin, najwyższe wzniesienie na Jerusem, ma prawie cztery i pół tysiąca metrów wysokości i jest punktem odlotu wszystkich serafinów transportujących. Różne urządzenia mechaniczne stosowane są w tym celu, żeby dać energię wstępną, potrzebną do wyrwania się z objęć planetarnej grawitacji i do pokonania oporu powietrza. Transport seraficzny odlatuje co trzy sekundy czasu Urantii w okresie światła, a czasami późno w okres zmroku. Transportowcy startują z prędkością około czterdziestu kilometrów na sekundę czasu Urantii i nie osiągają standartowej prędkości, zanim nie znajdą się ponad trzy tysiące kilometrów od Jerusem.

Transporty lądują na kryształowym polu, na tak zwanym szklanym morzu. Obszar ten otaczają stacje przyjmujące dla różnych klas istot, lecących przez przestrzeń transportem seraficznym. W pobliżu stacji polarnego kryształu, przyjmującej odwiedzających badaczy, będziecie mogli wejść na perłowe obserwatorium i oglądać rozległą mapę plastyczną całej planety zarządu.

3. TRANSMISJE JERUSEM

Transmisje z superwszechświata i z Raju-Havony odbierane są na Jerusem w łączności z Salvingtonem, przy zastosowaniu techniki polarnego kryształu, szklanego morza. W dodatku do urządzeń odbiorczych komunikacji pozanebadońskiej, są tam trzy niezależne grupy stacji odbiorczych. Te oddzielone od siebie, trójcyrkularne w swej formie grupy stacji, dostosowane są do odbioru transmisji ze światów lokalnych, z zarządu konstelacji i ze stolicy wszechświata lokalnego. Wszystkie te transmisje ukazują się automatycznie w taki sposób, aby były dostrzegalne dla wszelkich typów istot obecnych w centralnym amfiteatrze transmisyjnym; ze wszystkich zajęć wznoszącego się śmiertelnika, przebywającego na Jerusem, żadne nie jest bardziej zajmujące i absorbujące, niż wsłuchiwanie się w ten nigdy nie kończący się strumień kosmicznych informacji z wszechświata.

Stacja odbioru transmisji na Jerusem otoczona jest przez olbrzymi amfiteatr, zbudowany z iskrzących się materiałów, przeważnie nieznanymi na Urantii, z miejscami dla ponad pięciu miliardów istot – materialnych i morontialnych – poza tym mieszczą się tam niezliczone osobowości duchowe. Ulubioną rozrywką wszystkich istot, przebywających na Jerusem, jest spędzanie wolnego czasu w stacji transmisyjnej, dowiadywanie się tutaj o stanie i sytuacji wszechświata. I jest to jedyna aktywność na planecie, która trwa ożywiona w okresie zaniku światła.

Wieści z Salvingtonu płyną nieustannie do tego amfiteatru odbioru transmisji. Z bliższej odległości, przynajmniej raz na dzień odbierane są słowa Najwyższych Ojców Konstelacji z Edentii. Okresowo, regularne i specjalne przekazy z Uversy retransmitowane są przez Salvington a kiedy odbierane są wiadomości z Raju, cała populacja zbiera się wokół szklanego morza a przyjaciele z Uversy dodają fenomenów odzwierciedlenia do techniki transmisji rajskiej, tak, że wszystko, co jest słyszane staje się również dostrzegalne. I w ten sposób zaawansowani śmiertelnicy, kiedy podróżują do wewnątrz ku wiecznej przygodzie, wciąż otrzymują przedsmak zaawansowanego piękna i świetności.

Stacja nadawcza na Jerusem znajduje się na przeciwległym biegunie sfery. Wszystkie transmisje są retransmitowane ze stolic systemów do poszczególnych światów, za wyjątkiem wiadomości od Michała, które czasem idą bezpośrednio obwodem archaniołów.

4. REJONY MIESZKALNE I ADMINISTRACYJNE

Znaczna część Jerusem przeznaczona jest na tereny mieszkalne, podczas gdy w innych rejonach stolicy systemu prowadzone są niezbędne funkcje administracyjne, razem z kierowaniem 619 zamieszkałymi sferami, 56 światami kultury przejściowej i samą stolicą systemu. Na Jerusem i w Nebadonie taką organizację klasyfikuje się następująco:

1. *Okręgi* – rejony mieszkalne dla istot nie rodzimych.
2. *Kwadraty* – wykonawczo-administracyjne obszary systemu.
3. *Prostokąty* – miejsca spotkań niższego życia rodzimego.
4. *Trójkąty* – lokalne albo jerusemskie obszary administracyjne.

Organizacja funkcjonowania systemu w okręgi, kwadraty, prostokąty i trójkąty jest wspólna dla wszystkich stolic systemu w Nebadonie. W innym wszechświecie może panować zupełnie inna organizacja. Sprawy te regulują zróżnicowane plany Synów Stwórcy.

Nasza opowieść o terenach mieszkalnych i administracyjnych nie uwzględnia rozległych i pięknych posiadłości Materialnych Synów Boga, stałych obywateli Jerusem, ani też nie wspominamy tutaj o licznych innych, fascynujących klasach istot duchowych i prawie duchowych. Na przykład: Jerusem korzysta z efektywnej służby spirongów, zaplanowanych do działania w systemie. Istoty te zajmują się służbą duchową dla nadmaterialnych mieszkańców i gości. Są wspaniałą grupą inteligentnych i pięknych istot, które okresowo pomagają wyższym istotom morontialnym i pomocnikom morontialnym, zajmującym się konserwacją i zdobnictwem wszystkich wytworów morontialnych. Są na Jerusem tym, czym są istoty pośrednie na Urantii – pośredni pomocnicy, działający pomiędzy tym, co materialne a tym, co duchowe.

Stolice systemów są unikalne pod tym względem, że są to jedyne światy, na których przejawiają się prawie doskonale wszystkie trzy stadia bytu wszechświata: materialne, morontialne i duchowe. Czy jesteście osobowościami materialnymi, morontialnymi czy duchowymi, będziecie się czuć na Jerusem tak jak w domu; dotyczy to także istot złożonych, takich jak pośredni i Synowie Materialni.

Jerusem ma wielkie budynki, zarówno typu materialnego jak i morontialnego, podczas gdy zdobnictwo stref czysto duchowych jest nie mniej znakomite i bogate. Gdybym tylko mógł znaleźć właściwe słowa, aby wam opowiedzieć o morontialnych odpowiednikach zdumiewającego, materialnego urzędnika

Jerusem! Gdybym tylko mógł dalej prezentować podniosłą okazałość i wyrafinowaną doskonałość duchowych cech tego świata zarządu! Wasze, zrodzone z najlepszej wyobraźni koncepcje doskonałego piękna i pełni wyposażenia, mogłyby zaledwie się zbliżyć do tych wspaniałości. A Jerusem jest zaledwie pierwszym krokiem na drodze do niebiańskiej doskonałości, rajskiego piękna.

5. OKRĘGI JERUSEM

Miejsca zamieszkania, przydzielone głównym grupom życia wszechświatowego, zwane są okręgami Jerusem. W tych narracjach nadmienia się o następujących zespołach okręgów:

1. Okręgi Synów Boga.
2. Okręgi aniołów i wyższych duchów.
3. Okręgi Wszechświatowych Pomocników, wraz z okręgami synów utrójcowionych przez stworzonych, tych, którzy nie są przydzieleni Nauczycielom-Synom Trójcy.
4. Okręgi Nadrzędnych Kontrolerów Fizycznych.
5. Okręgi posiadających przydział, wznoszących się śmiertelników, razem z istotami pośrednimi.
6. Okręgi kolonii kurtuazyjnych.
7. Okręgi Korpusu Finalizmu.

Każda z tych grup mieszkalnych składa się z siedmiu koncentrycznych i kolejno coraz bardziej wyniesionych okręgów. Wszystkie one są zbudowane według tych samych zasad, ale mają różne rozmiary i zrobione są z innych materiałów. Wszystkie otoczone są przez obszerne ogrodzenia, pnące się wzwyż i tworzące szerokie promenady, całkowicie otaczające każdą grupę siedmiu koncentrycznych okręgów.

1. *Okręgi Synów Boga.* Chociaż Synowie Boga mają planetę dla swej własnej społeczności – jeden ze światów kultury przejściowej – na Jerusem zajmują oni również obszerne domeny. Na świecie ich kultury przejściowej wznoszący się śmiertelnicy współpracują swobodnie z wszystkimi klasami Boskiego synostwa. Będziecie tam osobiście poznawać i kochać tych Synów, jednak ich życie

społeczne ograniczone jest w znacznej mierze do tego świata specjalnego i jego satelitów. Z kolei w okręgach Jerusem można obserwować przy pracy różne grupy synostwa. A skoro wzrok morontialny ma bardzo szeroki zakres, możecie spacerować po promenadach Synów i przypatrywać się ciekawym zajęciom ich różnorodnych klas.

Siedem okręgów Synów to okręgi współśrodkowe i kolejno wypiętrzone, tak, że każdy z zewnętrznych, większych okręgów, góruje nad wewnętrznymi, mniejszymi, każdy otoczony jest przez ścianę – promenadę publiczną. Ściany te zbudowane są z kryształowych klejnotów, jaskrawo błyszczących i tak są wyniesione, aby górowały nad poszczególnymi okręgami mieszkalnymi. Jest wiele bram – od pięćdziesięciu do stu pięćdziesięciu tysięcy – przenikających każdą ze ścian, stanowią je pojedyncze, perłowe kryształy.

Pierwszy okrąg domeny Synów zajmowany jest przez Synów-Arbitrów oraz ich osobisty personel. Koncentrują się tutaj wszelkie plany i bezpośrednie poczynania, dotyczące obdarzeń i służb orzecznictwa tych Synów jurydycznych. Poprzez to właśnie centrum Avonale systemu utrzymują kontakt z wszechświatem.

Drugi okrąg jest zajmowany przez Nauczycieli-Synów Trójcy. W tej świętej domenie Daynale oraz ich pomocnicy prowadzą nauczanie nowoprzybyłych, początkujących Nauczycieli-Synów. W całej tej pracy efektywnie im pomaga grupa pewnych partnerów Gwiazd Błyszczących Wieczornych. Synowie utrójcowieni przez stworzonych zajmują sektor w okręgu Daynali. Nauczyciele-Synowie Trójcy są najbliżsi pozycji osobistych reprezentantów Ojca Uniwersalnego w systemie lokalnym; przynajmniej są istotami pochodzącymi od Trójcy. Ten drugi okrąg jest domeną niezwykle interesującą dla całej społeczności Jerusem.

Trzeci okrąg poświęcony jest Melchizedekom. Przebywają tutaj szefowie systemu i nadzorują prawie nieskończoną grę prac tych wszechstronnych Synów. Od pierwszego świata-mieszkania, przez całą jerusemską drogę wznoszenia się, Melchizedecy są dla śmiertelników zastępczymi ojcami i doradcami, zawsze są pod ręką. Nie od rzeczy będzie stwierdzić, że ich wpływ jest dominujący w Jerusem, obok przebywających tam zawsze Materialnych Synów i Córek.

Czwarty okrąg jest tym miejscem, gdzie przebywają Vorondadecy oraz wszelkie inne klasy Synów odwiedzających i obserwatorów, którzy nie mają innego miejsca pobytu. W tym okręgu zamieszkują Najwyżsi Ojcowie Konstelacji, podczas wizyt inspekcyjnych systemu lokalnego. Perfektorzy

Mądrości, Niebiańscy Radcy i Uniwersalni Cenzorzy, wszyscy przebywają w tym okręgu, kiedy pełnią swe obowiązki w systemie.

Piąty okrąg jest mieszkaniem Lanonandeków, tej klasy synostwa, do której należą Władcy Systemu i Książęta Planetarni. Trzy grupy Lanonandeków mieszają się ze sobą, kiedy są u siebie w domu, w tej domenie. W tym okręgu znajdują się ich rezerwy systemu, podczas gdy Władca Systemu posiada świątynię, usytuowaną w centrum grupy struktur zarządzania, na wzgórzu administracyjnym.

Szósty okrąg jest miejscem, gdzie oczekują Nosiciele Życia systemu. Są tutaj zgromadzone wszystkie klasy tych Synów i stąd wychodzą na swe światowe misje.

Siódmy okrąg jest miejscem spotkania wznoszących się synów, tych śmiertelników z wyznaczonymi funkcjami, którzy mogą tymczasowo działać w zarządzie systemu, wraz ze swymi seraficznymi partnerami. Wszyscy eks-śmiertelnicy, powyżej statusu obywateli Jerusem a poniżej finalistów, zaliczani są do tej grupy, która ma swą główną siedzibę w tym właśnie okręgu.

Cyrkularne w swym kształcie posiadłości Synów zajmują ogromny obszar i aż do tysiąca dziewięciuset lat temu w ich centrum była wielka pusta przestrzeń. Ten centralny rejon zajmowany jest teraz przez ogromny monument poświęcony Michałowi, ukończony jakieś pięćset lat temu. Czterydziesiąt pięć lat temu, kiedy ta świątynia była poświęcana, Michał przybył wtedy we własnej osobie i całe Jerusem słyszało wzruszającą historię o tym, jak Syna-Mistrz obdarzył Urantię, najskromniejszą w Satanii. Monument Michała jest teraz ośrodkiem wszelkiej działalności, związanej z zarządzaniem systemu, która została zmodyfikowana obdarzeniem dokonany przez Michała, razem z większością funkcji przeniesionych zupełnie niedawno z Salvingtonu. Personel monumentu składa się z ponad miliona osobowości.

2. *Okręgi aniołów.* Okręgi aniołów, podobnie jak obszar mieszkalny Synów, składają się z siedmiu współśrodkowych, stopniowo wznoszących się okręgów, z których każdy kolejno góruje nad obszarami wewnętrznymi.

Pierwszy okrąg aniołów zajmowany jest przez Wyższe Osobowości Nieskończonego Ducha, które mogą przebywać na świecie zarządu – przez Samotnych Posłańców i ich towarzyszy. Drugi okrąg poświęcony jest zastępom posłańców, Doradcom Proceduralnym, ich towarzyszom, inspektorom i rejestratorom, kiedy pracują od czasu do czasu na Jerusem. Trzeci okrąg zajmują duchy usługujące, ich wyższe klasy i grupy.

Czwarty okrąg zajmują serafini administratorzy a serafini służący w systemie lokalnym, takim jak Satania, stanowią „niezliczone rzesze aniołów”. Okrąg piąty zajmowany jest przez serafinów planetarnych, podczas gdy szósty jest miejscem pobytu opiekunów przejścia. Okrąg siódmy jest miejscem pobytu pewnych, nie objawionych klas serafinów. Rejestratorzy wszystkich tych grup aniołów nie mieszkają ze swymi współbraćmi, zamieszkują oni w jerusemskiej świątyni rejestrów. Wszystkie rejestry prowadzone są w potrójnej formie, w trojakiem hali archiwów. W zarządzie systemu rejestry utrwalane są w formie materialnej, morontialnej i duchowej.

Siedem okręgów otoczone jest panoramiczną wystawą jerusemską, której obwód wynosi osiem tysięcy kilometrów, przedstawiającą zaawansowanie światów zaludnionych Satanii, a jest ona ciągle korygowana, tak, aby rzeczywiście obrazowała aktualne warunki poszczególnych planet. Nie mam wątpliwości, że ta rozległa promenada, górująca nad okręgami aniołów, pierwsza przykuje waszą uwagę na Jerusem, gdy w czasie waszych wcześniejszych odwiedzin dostaniecie pozwolenie na dłuższy wypoczynek.

Wystawa ta jest pod opieką istot rodzimych dla Jerusem, którym pomagają wznoszące się istoty z różnych światów Satanii, zatrzymujące się na Jerusem po drodze na Edentię. Dla przedstawienia warunków planetarnych i światowego postępu używa się wielu metod, niektóre są wam znane, ale w większości techniki te nie są znane na Urantii. Wystawa ta zajmuje wierzchnią krawędź rozległej ściany. Pozostała część promenady jest prawie zupełnie odkryta i wyjątkowo i pięknie zdobiona.

3. *Okręgi Wszechświatowych Pomocników* posiadają na ogromnej, centralnej przestrzeni, zarząd Gwiazd Wieczornych. Mieści się tutaj systemowy zarząd Galantii, zastępcy szefa tej potężnej grupy superaniołów, który pierwszy ze wszystkich wzniosłych Gwiazd Wieczornych otrzymał przydział. Jest to jeden z okazalszych sektorów administracyjnych Jerusem, choć zalicza się on raczej do nowszych konstrukcji. Centrum to ma osiemdziesiąt kilometrów średnicy. Główną siedzibą Galantii jest monolityczny, lany kryształ, zupełnie przezroczysty. Takie materialno-morontialne kryształy są bardzo cenione, zarówno przez istoty morontialne jak i materialne. Stworzone Gwiazdy Wieczorne wywierają wpływ na całe Jerusem, dzięki posiadaniu cech nadosobowych. Cały ten świat nabrał posmaku duchowego, od kiedy tak wiele różnych funkcji przeniesiono tutaj z Salvingtonu.

4. *Okręgi Nadrzędnych Kontrolerów Fizycznych*. Różne klasy Nadrzędnych Kontrolerów Fizycznych rozmieszczone są współśrodkowo, wokół ogromnej świątyni mocy, w której przewodniczy im szef mocy systemu, w powiązaniu z

szefem Nadzorców Mocy Morontialnej. Świątynia mocy jest jednym z dwu sektorów na Jerusem, gdzie nie są wpuszczani wznoszący się śmiertelnicy oraz istoty pośrednie. Drugi to sektor dematerializacji w strefie Synów Materialnych, grupa laboratoriów, w których serafini transportujący przekształcają istoty materialne w stan bardzo podobny do klasy bytu morontialnego.

5. Okręgi wznoszących się śmiertelników. Centralny obszar okręgów wznoszących się śmiertelników zajmowany jest przez grupę 619 planetarnych monumentów, reprezentujących światy zamieszkałe systemu, przez te struktury, które okresowo poddawane są znacznym zmianom. Do przywilejów śmiertelników z każdego świata należy aprobowanie, od czasu do czasu, pewnych przekształceń czy uzupełnień w ich planetarnych monumentach. Wiele zmian dokonuje się nawet teraz w strukturach Urantii. Centrum tych 619 świątyni zajmowane jest przez funkcjonujący model Edentii i wielu jej światów kultury wznoszenia się. Model ten ma sześćdziesiąt kilometrów średnicy i jest w istocie kopią układu Edentii, wierną w każdym szczególe.

Wznoszące się istoty lubią swe jerusemskie służby i z przyjemnością obserwują metody działania innych grup. Wszystko, co się robi w różnych okręgach, mogą obserwować bez żadnych przeszkód wszystkie istoty z całego Jerusem.

Wszelka działalność na takim świecie podzielona jest na trzy różne grupy: praca, rozwój i zabawa. Inaczej mówiąc jest to: służba, nauka i relaks. Te kompleksowe działania polegają na utrzymywaniu stosunków społecznych, grupowej rozrywce i czczeniu Boga. Współdziałanie z różnorodnymi grupami osobowości, z ich klasami bardzo odległymi od własnych współbraci, ma wielkie wartości edukacyjne.

6. Okręgi kolonii kurtuazyjnych. Siedem okręgów kolonii kurtuazyjnych uświetniają trzy ogromne struktury: olbrzymie obserwatorium astronomiczne Jerusem, gigantyczna galeria sztuki Satanii i rozległa hala zgromadzeń, prowadzonych przez organizatorów powrotu – teatr przedstawień morontialnych, poświęconych odpoczynkowi i rozrywce.

Niebiańscy twórcy, kierując spornagiami, tworzą mnóstwo kreatywnych dekoracji oraz monumentalnych pomników, których pełno jest na każdym placu zgromadzeń publicznych. Pracownie tych twórców zaliczają się do największych i najpiękniejszych ze wszystkich, niezrównanych budowli tego wspaniałego świata. Inne kolonie kurtuazyjne mają również swe obszerne i piękne centrale. Wiele tych budynków skonstruowanych jest wyłącznie z krystalicznych klejnotów. Wszystkie światy zaprojektowane są bogate w kruszoty i tak zwane metale szlachetne.

7. *Okręgi finalistów* mają unikalną strukturę w swym centrum. I taka sama, pusta świątynia, znajduje się w zarządzie każdego systemu na obszarze całego Neadonu. Na Jerusem budowla ta opieczętowana jest insygniami Michała i nosi napis: „Nie poświęcona siódmemu stadium ducha – wiecznemu przeznaczeniu”. Gabriel umieścił tę pieczęć w świątyni tajemnicy i nikt prócz Michała nie potrafi albo nie może złamać pieczęci władzy, nałożonej przez Gwiazdę Jasną i Poranną. Kiedyś powinniście zobaczyć tą cichą świątynię, nawet, jeśli nie uda się wam zgłębić jej tajemnicy.

Inne okręgi Jerusem. W dodatku do okręgów mieszkalnych, są w Jerusem liczne inne miejsca, przeznaczone do zamieszkania.

6. KWADRATY WYKONAWCZO-ADMINISTRACYJNE

Sektory wykonawczo-administracyjne systemu rozmieszczone są w tysiącu ogromnych kwadratów resortowych. Każda jednostka administracyjna podzielona jest na tysiąc podjednostek, z których każda zawiera dziesięć podgrup. Te tysiąc kwadratów podzielone jest na dziesięć części, tworzących następujące dziesięć resortów administracyjnych:

1. Podtrzymywanie fizyczne i materialne doskonalenie domen mocy i energii fizycznej.
2. Arbitraż, etyka i orzecznictwo administracyjne.
3. Sprawy planetarne i lokalne.
4. Sprawy konstelacji i wszechświata.
5. Edukacja i inne funkcje Melchizedeków.
6. Planetarny i systemowy rozwój materialny, naukowa domena działalności Satanii.
7. Sprawy morontialne.
8. Działalność i etyka czystego ducha.
9. Służba wznoszenia się.
10. Filozofia wielkiego wszechświata.

Struktury te są przezroczyste, dlatego też wszystko, co się dzieje w systemie, może być obserwowane nawet przez odwiedzających badaczy.

7. PROSTOKĄTY – SPORNAGIE

Tysiąc *prostokątów* zajmowanych jest na Jerusem przez niższe życie rodzime planety stołecznej a w ich centrum usytuowany jest rozległy, okrągły, zarząd spornagii.

Na Jerusem będziecie zdumieni osiągnięciami rolniczymi cudownych spornagii. Ziemię uprawia się tutaj zasadniczo dla efektów estetycznych i dekoracyjnych. Spornagie są ogrodnikami powierzchni światów zarządu i są zarówno oryginalne jak i artystyczne w swym traktowaniu otwartych przestrzeni Jerusem. Do uprawy ziemi używają zarówno zwierząt jak i licznych wynalazków mechanicznych. Są inteligentnymi specjalistami w stosowaniu środków mocy tych domen, jak również w używaniu licznych klas swych pomniejszych braci, niższych stworzeń zwierzęcych, jakich wiele zostało im danych na tych specjalnych światach. Obecnie ta klasa życia zwierzęcego nadzorowana jest głównie przez wznoszące się istoty pośrednie ze światów ewolucyjnych.

Dostrajacze nie zamieszkują spornagii. Spornagie nie posiadają również trwałych dusz, mają jednak długie życie, czasami aż do czterdziestu czy pięćdziesięciu tysięcy standardowych lat. Jest ich bardzo dużo a służą fizycznie wszystkim tym klasom osobowości wszechświata, które potrzebują materialnej pomocy.

Chociaż spornagie nie mają ani nie kształtują przeżywających dusz, choć nie posiadają osobowości, tym niemniej rozwijają indywidualność, która może doznawać reinkarnacji. Kiedy z upływem czasu ciała fizyczne tych unikalnych stworzeń niszczeją, na skutek wieku i zużycia, ich stwórcy, z pomocą Nosicieli Życia, wytwarzają nowe ciała, w których stare spornagie kontynuują na nowo swój byt.

Spornagie są jedynymi istotami w całym wszechświecie Nebadon, które doznają pewnego rodzaju reinkarnacji. Reagują one tylko na pierwsze pięć przybocznych umysłów-duchów; nie reagują na duchy czci i mądrości. Jednak pięć przybocznych umysłów równa się pełni szóstego poziomu rzeczywistości i to jest ten czynnik, który trwa jako empiryczna tożsamość.

Gdy próbuję opisać te pożyteczne i niezwykle istoty, brakuje mi środków porównawczych, gdyż nie ma na światach ewolucyjnych zwierząt mogących

się z nimi równać. Zostały zaprojektowane przez Nosicieli Życia, w ich obecnej formie oraz statusie i nie są istotami ewolucyjnymi. Są dwupłciowe i się rozmnażają, gdy trzeba zwiększyć ich populację.

Może najlepiej będę mógł zasugerować cokolwiek umysłem Urantii, w sprawie natury tych pięknych i pożytecznych stworzeń, gdy powiem, że posiadają one cechy wiernego konia i przywiązanego psa oraz przejawiają inteligencję wyższą niż u najwyższych typów szympanów. Oceniając według materialnych standardów Urantii, są wyjątkowo piękne. Szczególnie sobie cenią uwagę, jako im okazują materialni i częściowo materialni goście, przebywających na tych zaprojektowanych światach. Posiadają wzrok, który w dodatku do istot materialnych pozwala im rozpoznawać istoty morontialne, niższe klasy anielskie, istoty pośrednie i niektóre z niższych klas osobowości duchowych. Nie rozumieją czczenia Nieskończonego ani nie pojmują doniosłości Wiecznego, jednak przez przywiązanie do swych zwierzchników przyłączają się do widzialnego, duchowego czczenia ich domen.

Są tacy, którzy wierzą, że w przyszłej epoce wszechświata wiernie spornagie wyzwolą się ze swego zwierzęcego poziomu bytu i osiągną wartościowe, ewolucyjne przeznaczenie, polegające na stopniowym rozwoju intelektualnym a nawet na osiągnięciach duchowych.

8. TRÓJKĄTY JERUSEM

Czysto lokalne i rutynowe sprawy Jerusem kierowane są ze stu *trójkątów*. Te jednostki administracyjne zgrupowane są wokół dziesięciu wspaniałych struktur, które są miejscami zamieszkania lokalnych administratorów Jerusem. Trójkąty otoczone są panoramiczną wystawą historii zarządu systemu. Obecnie w tej okrągłej historii wymazane jest miejsce na odcinku ponad trzech kilometrów. Sektor ten zostanie odnowiony po ponownym przyjęciu Satanii do konstelacyjnej rodziny. Wszystkie warunki ku temu zostały przygotowane rozporządzeniami Michała, ale trybunał Pradawnych Czasu nie skończył jeszcze sądenia buntu Lucyfera. Satania może tak długo nie wrócić do pełnej wspólnoty w Norlatiadeku, jak długo przechowuje szefów buntu, wysokie istoty stworzone, które ze światłości upadły w ciemność.

Kiedy Satania powróci do konstelacyjnej owczarni, zacznie się wtedy ponownie rozważać przyjęcie odosobnionych światów do systemowej rodziny planet zamieszkałych, wraz z przywróceniem ich do duchowej komunii domen. Ale jeśli nawet Urantia znów byłaby podłączona do obwodów systemu, wciąż byłibyście zażenowani tym, że cały wasz system pozostaje pod kwarantanną Norlatiadeku, częściowo oddzielając go od wszystkich innych systemów.

Niebawem jednak wyrok na Lucyfera i jego towarzyszy przywróci system Satania do konstelacji Norlatiadek, a potem Urantia oraz inne odosobnione sfery zostaną włączone do obwodów Satanii i znowu te światy będą korzystać z przywilejów łączności międzyplanetarnej i wspólnoty międzysystemowej.

Przyjdzie koniec dla buntowników i buntu. Najwyżsi Władcy są miłosierni i cierpliwi, jednak prawo wobec rozmyślnie żywionego zła jest powszechnie i bezbłędnie egzekwowane. „Zapłatą za grzech jest śmierć” – unicestwienie wieczne.

[Przedstawione przez Archanioła z Neadonu].

[powrót do spisu treści](#)