

LE LIVRE D'URANTIA

Fascicule 47

Les Sept Mondes des Maisons

<https://www.urantia.org/fr/le-livre-d-urantia/fascicule-47-les-sept-mondes-des-maisons>

LORSQUE le Fils Créateur séjourna sur Urantia, il parla des "nombreuses maisons dans l'univers du Père". Dans un certain sens, les cinquante-six mondes qui entourent Jérusem sont tous consacrés à la culture transitionnelle des mortels ascendants, mais le nom de mondes des maisons est plus spécifiquement attribué aux sept satellites du monde numéro un.

Le monde de transition numéro un lui-même est entièrement et exclusivement consacré aux activités ascendantes, car il est le quartier général du corps des finalitaires affectés à Satania. Ce monde sert présentement de siège à plus de cent-mille compagnies de finalitaires, et chacune d'elles contient mille êtres glorifiés.

Quand un système est ancré dans la lumière et la vie, et qu'un à un les mondes des maisons cessent de servir de stations éducatives pour les mortels, ils sont occupés par la population finalitaire croissante qui s'accumule dans ces systèmes plus anciens et plus hautement perfectionnés.

Les sept mondes des maisons sont placés sous la responsabilité des superviseurs morontiels et des Melchizédeks. Sur chacun d'eux, un gouverneur en exercice est directement responsable devant les dirigeants de Jérusem. Les conciliateurs d'Uversa maintiennent un siège sur chaque monde des maisons, et dans le voisinage se trouve le lieu de rencontre local des Conseillers Techniques. Les directeurs de la rétrospection et les artisans célestes entretiennent aussi un siège de groupe sur chacun de ces mondes. Les spirongas opèrent à partir du deuxième monde des maisons et sur les suivants. Les sept mondes, ainsi que les autres planètes de culture transitionnelle et le monde-siège, sont abondamment pourvus de spornagias du type normal.

I. Le Monde des Finalitaires

Bien que le monde transitionnel numéro un ne contienne comme résidents que des finalitaires et certains groupes d'enfants récupérés accompagnés de ceux qui prennent soin d'eux, des dispositions sont prises pour y recevoir toutes les classes d'êtres spirituels, de mortels de transition et de visiteurs étudiants. Les spornagias, qui opèrent sur tous ces mondes, sont des hôtes hospitaliers pour tous les êtres qu'ils peuvent reconnaître. Ils ont un vague sentiment au sujet des finalitaires, mais ne peuvent pas les apercevoir. Ils doivent s'en faire une image très semblable à celle que vous vous faites des anges dans votre présent état physique.

Le monde des finalitaires est une sphère dont la beauté physique est exquise et l'ornementation morontielle extraordinaire, mais la grande demeure spirituelle située au centre de ses activités, le temple des finalitaires, n'est perceptible, sans aide, ni par la vision matérielle ni par la vision morontielle initiale. Mais les transformateurs d'énergies sont capables de rendre visibles beaucoup de ces réalités aux mortels ascendants, et ils le font de temps en temps, par exemple à l'occasion des réunions de classes des étudiants du monde des maisons sur cette sphère culturelle.

Pendant toute votre expérience sur les mondes des maisons, vous avez une certaine conscience spirituelle de la présence de vos frères glorifiés qui ont atteint le Paradis, mais, de temps à autre, il est très reposant de les percevoir tels qu'ils vivent dans les demeures de leur quartier général. Vous n'apercevrez pas naturellement les finalitaires avant d'avoir acquis la véritable vision spirituelle.

Sur le premier monde des maisons, tous les survivants doivent satisfaire aux exigences de la commission parentale de leur planète natale. La commission d'Urantia se compose présentement de douze couples de parents récemment arrivés qui ont eu, en tant que mortels, l'expérience d'élever au moins trois enfants jusqu'à l'âge de la puberté. On sert par permutation dans cette commission, et généralement pendant dix ans seulement. Tous les examinés dont l'expérience parentale ne satisfait pas les commissaires doivent compléter leur qualification en servant dans les demeures des Fils Matériels de Jérusem, ou en partie dans la nursery probatoire du monde finalitaire.

Mais, indépendamment de leur expérience parentale, les parents du monde des maisons, dont les enfants grandissent dans la nursery probatoire, ont toutes les occasions de collaborer avec les gardiens morontiels de ces enfants pour leur instruction et leur formation. Ces parents ont la permission d'y aller jusqu'à quatre fois par an pour leur rendre visite. Et c'est un des spectacles les plus beaux et les plus touchants de toute la carrière ascendante que de voir les parents du monde des maisons embrasser leurs enfants matériels à l'occasion de leurs pèlerinages périodiques au monde finalitaire. Bien que l'un des parents ou les deux puissent

quitter le monde des maisons avant l'enfant, ils sont très souvent contemporains pour un temps.

Nul ascendeur mortel ne peut échapper à l'expérience d'élever des enfants -- les siens ou d'autres -- soit sur les mondes matériels, soit ultérieurement sur le monde finalitaire ou sur Jérusem. Les pères doivent passer par cette expérience essentielle tout aussi certainement que les mères. Chez les peuples modernes d'Urantia, c'est une notion malheureuse et erronée de croire que la culture des enfants incombe principalement aux mères. Les enfants ont besoin d'un père aussi bien que d'une mère, et les pères ont autant besoin de l'expérience parentale que les mères.

2. La Nursery Probatoire

Les écoles de Satania où l'on reçoit les bébés sont situées sur le monde finalitaire, la première des sphères de culture transitionnelle de Jérusem. Ces écoles où l'on reçoit des bébés sont des entreprises consacrées à élever et à éduquer les enfants du temps, y compris ceux qui sont morts sur les mondes évolutionnaires de l'espace avant d'avoir acquis un statut individuel inscrit dans les archives de l'univers. Si l'un des parents ou les deux parents d'un de ces enfants survivent, le gardien de la destinée délègue son chérubin associé comme conservateur de l'identité potentielle de l'enfant; il charge le chérubin de la responsabilité de remettre cette âme non développée entre les mains des Éducateurs des Mondes des Maisons dans la nursery probatoire des mondes morontiels.

Ce sont ces mêmes chérubins abandonnés qui, en tant qu'Éducateurs des Mondes des Maisons et sous la direction des Melchizédeks, entretiennent une organisation éducative étendue pour instruire les pupilles probatoires des finalitaires. Ces pupilles des finalitaires, enfants de mortels ascendants, sont toujours personnalisés selon leur statut physique exact au moment de leur mort, sauf pour le potentiel de reproduction. Ce réveil a lieu au moment précis de l'arrivée d'un des parents sur le premier monde des maisons. On donne alors à ces enfants, tels qu'ils sont, toutes les occasions de choisir le chemin du ciel, exactement comme ils auraient pu faire leur choix sur les mondes où la mort a si prématurément mis fin à leur carrière.

Sur le monde de la nursery, les créatures probatoires sont groupées d'après le critère qu'elles ont ou non un Ajusteur, car les Ajusteurs viennent habiter ces enfants matériels exactement comme sur les mondes du temps. Les enfants trop jeunes pour avoir eu un Ajusteur sont élevés en famille par cinq s'échelonnant depuis l'âge d'un an et moins jusqu'à environ cinq ans, ou jusqu'à l'âge où l'Ajusteur arrive.

Tous les enfants des mondes en évolution qui ont des Ajusteurs de Pensée, mais qui n'avaient pas fait avant leur mort leur choix au sujet de la carrière du Paradis, sont

également repersonnalisés sur le monde finalitaire du système. Ils y grandissent dans les familles des Fils Matériels et de leurs associés tout comme les petits enfants qui arrivent sans Ajusteurs, mais qui recevront ultérieurement des Moniteurs de Mystère après avoir atteint l'âge permettant un choix moral.

Les enfants et adolescents habités par un Ajusteur et vivant sur le monde des finalitaires sont aussi élevés en familles de cinq, dont l'âge s'échelonne entre six et quatorze ans. Ces familles sont composées approximativement d'enfants âgés de six, huit, dix, douze et quatorze ans. À tout moment après seize ans, s'ils ont effectué leur choix final, ils sont transférés au premier monde des maisons et commencent leur ascension vers le Paradis. Quelques-uns font un choix avant cet âge et vont aux sphères d'ascension, mais on ne rencontre, sur les mondes des maisons, que très peu d'enfants de moins de seize ans comptés d'après les standards d'Urantia.

Les gardiens séraphiques accompagnent ces adolescents dans la nursery probatoire du monde finalitaire exactement comme ils apportent leur ministère spirituel aux mortels sur les planètes évolutionnaires, tandis que les fidèles spornagias veillent à leurs besoins physiques. Ces enfants grandissent ainsi sur le monde de transition jusqu'à l'époque où ils font leur choix définitif.

Quand la vie matérielle a terminé son cours, si ces enfants du temps n'ont pas choisi la vie ascendante, ou bien s'ils ont nettement pris position contre l'aventure de Havona, la mort met automatiquement fin à leur carrière probatoire. Il n'y a pas de jugement pour de tels cas; cette deuxième mort ne comporte pas de résurrection. Tout se passe simplement comme s'ils n'avaient pas existé.

Si au contraire ils choisissent le sentier paradisiaque de la perfection, alors on les prépare immédiatement pour être transférés au premier monde des maisons, où beaucoup arrivent à temps pour se joindre à leurs parents dans l'ascension de Havona. Après avoir passé par Havona et atteint les Déités, ces âmes récupérées, d'origine mortelle, constituent la citoyenneté ascendante permanente du Paradis. Ces enfants qui ont été privés de la précieuse et essentielle expérience évolutionnaire sur les mondes de nativité mortelle ne sont pas enrôlés dans le Corps de la Finalité.

3. Le Premier Monde des Maisons

Sur les mondes des maisons, les survivants mortels ressuscités reprennent le fil de leur vie exactement au point où ils l'ont laissée quand ils ont été surpris par la mort. En allant d'Urantia au premier monde des maisons, vous remarquerez un changement considérable, mais, si vous étiez venu d'une sphère du temps plus normale et progressive, vous vous seriez à peine rendu compte de la différence, sauf par le fait que

vous vous trouvez en possession d'un autre corps; le tabernacle de chair et de sang a été laissé en arrière sur le monde de nativité.

Le vrai centre de toutes les activités sur le premier monde des maisons est la salle de résurrection, le temple colossal où l'on reconstitue les personnalités. Cette construction gigantesque est le lieu de rencontre central des gardiens séraphiques de la destinée, des Ajusteurs de Pensée et des archanges de la résurrection. Les Porteurs de Vie opèrent aussi avec ces êtres célestes pour ressusciter les morts.

Les transcriptions du mental mortel et les modèles actifs de la mémoire de la créature, transposés des niveaux matériels aux niveaux spirituels, sont la propriété individuelle des Ajusteurs de Pensée détachés. Ces facteurs spiritualisés du mental, de la mémoire et de la personnalité de la créature font pour toujours partie intégrante de ces Ajusteurs. La matrice mentale de la créature et les potentiels d'identité passifs sont présents dans l'âme morontielle confiée à la garde des gardiens séraphiques de la destinée. Et c'est la réunion de l'âme morontielle confiée aux séraphins et du mental spirituel confié à l'Ajusteur qui reconstitue la personnalité de la créature et constitue la résurrection des survivants endormis.

Si une personnalité transitoire d'origine mortelle n'était jamais reconstituée ainsi, les éléments spirituels de cette créature non survivante continueraient éternellement à faire partie de la dotation expérientielle individuelle de celui qui fut autrefois son Ajusteur intérieur.

Partant du Temple de la Vie Nouvelle s'étendent sept ailes radiales, les salles de résurrection des races mortelles. Chacune de ces structures est consacrée à la reconstitution de ceux qui appartiennent à l'une des sept races du temps. Chacune des sept ailes contient cent-mille chambres personnelles de résurrection et se termine par les salles circulaires d'assemblage en classe qui servent de chambres de réveil pour un nombre d'individus allant jusqu'à un million. Ces salles sont entourées par les chambres où l'on reconstitue les personnalités des races mixtes des mondes postadamiques normaux. Quelle que soit la technique employée sur les mondes individuels du temps lors des résurrections dispensationnelles ou spéciales, la véritable reconstitution consciente d'une personnalité actuelle et complète a lieu dans les salles de résurrection de la première maison. Pendant toute l'éternité, vous conserverez la mémoire des profondes impressions que vous aurez ressenties en assistant pour la première fois à ces matinées de résurrection.

Partant des salles de résurrection, vous allez au secteur Melchizédek où l'on vous affecte une résidence permanente. Vous entrez alors dans une période de dix jours de liberté personnelle. Vous êtes libre d'explorer le voisinage immédiat de votre nouveau foyer et de vous familiariser avec le programme qui vous attend dans l'avenir immédiat. Vous avez aussi le temps de satisfaire votre désir de consulter le registre des

inscriptions et de rendre visite à ceux que vous aimiez et aux autres amis terrestres qui vous ont précédé sur ces mondes. À la fin de vos dix jours de loisirs, vous commencez la deuxième étape du voyage vers le Paradis, car les mondes des maisons ne sont pas simplement des planètes où l'on vous retient, mais des sphères d'entraînement effectif.

Sur le monde des maisons numéro un (ou sur un autre si votre statut est plus élevé) vous reprendrez votre entraînement intellectuel et votre développement spirituel au niveau exact où il a été interrompu par la mort. Entre le moment de la mort planétaire ou du transfert et celui de la résurrection sur le monde des maisons, les mortels ne gagnent absolument rien, à part l'expérience du fait de la survie. Vous commencez là-bas exactement au point où vous en étiez en partant d'ici.

Presque toute l'expérience du monde des maisons numéro un concerne les soins apportés aux déficiences. Les survivants qui arrivent sur cette première sphère de retenue présentent des défauts de caractère si nombreux et si variés, et de telles déficiences d'expérience humaine, que le royaume consacre ses activités majeures à corriger et à guérir ces multiples héritages de la vie incarnée sur les mondes matériels évolutionnaires du temps et de l'espace.

Le séjour sur le monde des maisons numéro un est destiné à développer les survivants mortels, au moins jusqu'au statut de la dispensation postadamique sur les mondes évolutionnaires normaux. Au point de vue spirituel, les étudiants du monde des maisons ont bien entendu dépassé de beaucoup cet état de simple développement humain.

Si vous ne devez pas être retenu sur le monde des maisons numéro 1, vous entrez au bout de dix jours dans le sommeil de translation et vous irez sur le monde numéro deux. Vous avancerez ensuite de la même manière tous les dix jours jusqu'à ce que vous arriviez au monde de votre affectation.

Le centre des sept cercles majeurs de l'administration du premier monde des maisons est occupé par le temple des Compagnons de la Morontia, les guides personnels affectés aux ascendeurs mortels. Ces compagnons sont des descendants de l'Esprit-Mère de l'univers local, et l'on en compte plusieurs millions sur les mondes morontiels de Satania. En dehors de ceux qui sont affectés comme compagnons de groupe, vous aurez beaucoup à faire avec les interprètes et traducteurs, les conservateurs des bâtiments et les superviseurs d'excursions. Et tous ces compagnons manifestent un grand esprit de coopération avec ceux qui s'occupent de développer vos facteurs de personnalité mentale et spirituelle à l'intérieur du corps morontiel.

Lors de vos débuts sur le premier monde des maisons, un Compagnon de la Morontia est affecté à chaque compagnie de mille ascendeurs mortels, mais vous en rencontrerez

davantage en progressant à travers les sept sphères des maisons. Ces beaux êtres aux talents variés sont des compagnons sociables et des guides charmants. Ils sont libres d'accompagner des individus ou des groupes sélectionnés sur n'importe quelle sphère de culture transitionnelle et sur ses satellites. Ils sont les guides d'excursion et les compagnons de loisir de tous les mortels ascendants. Ils accompagnent souvent des groupes de survivants au cours de visites périodiques à Jérusem où vous pouvez, à tout moment de la visite, aller au secteur des inscriptions de la capitale du système et rencontrer des ascendeurs venant des sept mondes des maisons, puisque ces derniers voyagent librement, aller et retour, entre leurs demeures résidentielles et le quartier général du système.

4. Le Deuxième Monde des Maisons

C'est sur cette sphère que vous vous installez plus complètement dans la vie des maisons. Les regroupements de la vie morontielle commencent à prendre forme. Des groupes de travail et des organisations sociales prennent naissance et fonctionnent, des communautés atteignent leurs proportions normales, et les mortels en progrès inaugurent de nouveaux ordres sociaux et des dispositifs gouvernementaux.

Les survivants fusionnés avec l'Esprit occupent les mondes des maisons en commun avec les ascendeurs fusionnés avec l'Ajusteur. Bien que les divers ordres de vie céleste diffèrent, ils sont tous amicaux et fraternels. Sur aucun des mondes de l'ascension vous ne trouverez quelque chose de comparable à l'intolérance humaine et à la discrimination des systèmes inconsidérés de castes.

À mesure que vous faites, un par un, l'ascension des mondes des maisons, vous les trouvez de plus en plus animés par les activités morontielles des survivants qui progressent. En avançant, vous reconnaitrez une proportion croissante de caractéristiques de Jérusem. La mer de verre fait son apparition sur la deuxième maisonnia.

Lors de chaque avance d'un monde des maisons à un autre, vous acquérez un corps morontiel nouvellement formé et convenablement approprié. Vous vous endormez pour le transport séraphique et vous vous réveillez dans les salles de résurrection avec le nouveau corps non développé, à la manière dont vous étiez arrivés pour la première fois sur le monde des maisons numéro un, sauf que l'Ajusteur de Pensée ne vous quitte pas pendant les sommeils de transit entre les maisonnias. À partir du moment où vous avez passé d'un monde évolutionnaire sur le monde initial des maisons, votre personnalité reste intacte.

Au cours de votre ascension dans la vie morontielle, vous conservez intégralement la mémoire de votre Ajusteur. Les associations mentales qui étaient purement animales

et entièrement matérielles ont péri naturellement avec le cerveau physique, mais toutes les choses valables de votre vie mentale qui avaient une valeur de survie ont eu leur contrepartie établie par l'Ajusteur et sont retenues comme partie de la mémoire personnelle tout au long de la carrière ascendante. Vous resterez conscient de toutes vos expériences valables quand vous avancerez d'un monde des maisons à un autre et d'une section de l'univers à une autre -- même jusqu'au Paradis.

Bien que vous ayez des corps morontiels, vous continuez à manger, à boire et à vous reposer au cours de votre passage sur les sept mondes des maisons. Vous absorbez les aliments de l'ordre morontiel, un royaume d'énergie vivante inconnue sur les mondes matériels. Le corps morontiel utilise pleinement la nourriture et l'eau, mais sans déchets résiduels. Réfléchissez un instant: maisonnia numéro un est une sphère très matérielle présentant les débuts du régime morontiel. Vous êtes encore presque humain et peu éloigné des points de vue limités de la vie terrestre, mais chaque monde apporte un progrès défini. De sphère en sphère, vous devenez moins matériel, plus intellectuel et un peu plus spirituel. C'est sur les trois derniers de ces sept mondes de progrès que le progrès spirituel est le plus accentué.

Les déficiences biologiques ont été largement compensées sur le premier monde des maisons. Les défauts d'expérience planétaire concernant la vie sexuelle, les associations de famille et la fonction parentale ont été soit corrigés, soit inclus dans des projets de rectifications futures au sein des familles de Fils Matériels de Jérusem.

Maisonnia numéro deux pourvoit plus spécifiquement à l'élimination de toutes les phases de conflits intellectuels et à la guérison de toutes les variétés de disharmonie mentale. L'effort commencé sur le premier monde des maisons pour approfondir le sens de la mota morontielle y est plus sérieusement poursuivi. Le développement que l'on atteint sur maisonnia numéro deux est comparable au statut intellectuel de la culture qui suit la venue des Fils Magistraux sur les mondes évolutionnaires idéaux.

5. Le Troisième Monde des Maisons

Maisonnia la troisième est le quartier général des Éducateurs des Mondes des Maisons. Bien qu'ils opèrent sur les sept sphères des maisons, ils maintiennent leur siège de groupe au centre des cercles scolaires du monde numéro trois. Il y a des millions de ces éducateurs sur les mondes des maisons et sur les mondes morontiels supérieurs. Ces chérubins élevés et glorifiés servent d'éducateurs morontiels sur toute la route montant des mondes des maisons jusqu'à la dernière sphère d'entraînement ascendant de l'univers local. Ils seront parmi les derniers à vous faire des adieux affectueux quand l'heure du départ approchera, l'heure où vous prendrez congé -- au

moins pour quelques âges -- de votre univers natal et où vous serez enséraphiné pour le transit vers les mondes récepteurs du secteur mineur de votre superunivers.

Pendant votre séjour sur le premier monde des maisons, vous avez la permission de visiter le premier des mondes de transition, le quartier général des finalitaires et la nursery systémique probatoire, où l'on élève les enfants évolutionnaires non développés. En arrivant sur maisonnia numéro deux, vous recevez l'autorisation de visiter périodiquement le monde de transition numéro deux, où se trouvent pour tout Satania le siège des superviseurs de la morontia et les écoles d'entraînement pour les divers ordres morontiels. Quand vous atteignez le monde des maisons numéro trois, on vous accorde immédiatement un permis pour visiter la troisième sphère de transition, siège des ordres angéliques et de leurs diverses écoles d'entraînement systémiques. Les visites à Jérusem en partant de ce monde sont de plus en plus profitables pour les mortels en progrès; elles présentent pour eux un intérêt toujours croissant.

Maisonnia la troisième est un monde de grands accomplissements personnels et sociaux pour tous ceux qui n'ont pas expérimenté l'équivalent de ces cercles de culture sur leurs mondes de nativité mortelle avant d'être délivrés de la chair. Un travail éducatif plus positif commence sur cette sphère. L'éducation sur les deux premiers mondes des maisons est plutôt de nature négative -- concernant les déficiences -- en ce sens qu'elle s'occupe de compléter l'expérience de la vie incarnée. Sur ce troisième monde des maisons, les survivants commencent réellement leur culture morontielle progressive. Cette formation a pour but principal de mieux faire comprendre la corrélation entre la mota morontielle et la logique des mortels, la coordination de la mota morontielle avec la philosophie humaine. C'est alors que les mortels survivants acquièrent une clairvoyance pratique en vraie métaphysique. C'est la véritable introduction à la compréhension intelligente des significations cosmiques et des interrelations universelles. La culture du troisième monde des maisons participe de la nature de l'âge postérieur à l'effusion d'un Fils sur une planète habitée normale.

6. Le Quatrième Monde des Maisons

Lorsque vous arriverez sur le quatrième monde des maisons, vous êtes bien engagé dans la carrière morontielle; vous avez fait un long chemin depuis votre existence matérielle initiale. Maintenant, vous recevez la permission de faire des visites au monde de transition numéro quatre pour vous y familiariser avec le quartier général et les écoles d'entraînement des superanges, y compris les Brillantes Étoiles du Soir. Grâce aux bons offices de ces superanges du quatrième monde de transition, les visiteurs morontiels peuvent approcher de très près les divers ordres de Fils de Dieu pendant leurs visites périodiques à Jérusem. En effet, de nouveaux secteurs de la

capitale systémique s'ouvrent graduellement aux mortels en progrès quand ils font des visites répétées au monde-siège. De nouvelles splendeurs se déploient progressivement devant le mental en expansion de ces ascendeurs.

Sur la quatrième maisonnia, l'ascendeur individuel trouve plus exactement sa place dans le travail collectif et les fonctions de classe de la vie morontielle. Les ascendeurs y apprennent à mieux apprécier les télédiffusions et d'autres phases de la culture et des progrès de l'univers local.

C'est pendant leur période d'entraînement sur le monde numéro quatre que les mortels ascendants sont réellement initiés pour la première fois aux exigences et aux délices de la véritable vie sociale des créatures morontielles. C'est vraiment une expérience nouvelle pour des créatures évolutionnaires de participer à des activités sociales qui ne sont fondées ni sur le désir de se mettre en avant ni sur la recherche des triomphes personnels. On vous introduit dans un nouvel ordre social basé sur la sympathie compréhensive d'une appréciation mutuelle, l'amour désintéressé des services réciproques et surtout le mobile de réaliser une destinée commune et suprême -- le but paradisiaque de la perfection adoratrice et divine. Les ascendeurs deviennent tous conscients par eux-mêmes de connaître Dieu, de le révéler, de le chercher et de le trouver.

La culture intellectuelle et sociale du quatrième monde des maisons peut se comparer à la vie mentale et sociale de l'âge postérieur au Fils Instructeurs sur les planètes qui évoluent normalement. Son statut spirituel est très en avance sur cette dispensation mortelle.

7. Le Cinquième Monde des Maisons

Le transport au cinquième monde des maisons représente un formidable pas en avant dans la vie d'un progressateur morontiel. L'expérience sur ce monde est un véritable avant-gout de la vie de Jérusem. C'est ici que vous commencez à réaliser ce qu'est la haute destinée des mondes évolutionnaires, car ils peuvent normalement progresser jusqu'à ce stade durant leur développement planétaire naturel. La culture de ce monde des maisons correspond en général à celle de la période primitive de lumière et de vie sur les planètes dont l'évolution progresse normalement. Cela vous permet de comprendre pourquoi il est prévu que ces types d'êtres hautement cultivés et progressifs, qui habitent parfois les mondes évolutionnaires avancés, soient dispensés de passer par une, ou plusieurs, ou même toutes les sphères des maisons.

Ayant acquis la maîtrise du langage de l'univers local avant de quitter le quatrième monde des maisons, vous consacrez maintenant plus de temps à vous perfectionner dans la langue d'Uversa, afin de bien posséder les deux langues avant d'arriver sur

Jérusem avec statut de résident. Tous les mortels ascendants sont bilingues depuis le siège de leur système jusqu'à Havona, et, là, il suffit d'enrichir le vocabulaire du superunivers. Il faudra l'étendre encore plus pour pouvoir résider au Paradis.

À son arrivée sur maisonnia la cinquième, le pèlerin reçoit la permission de visiter le monde transitionnel de numéro correspondant, le quartier général des Fils. Ici, le mortel ascendant se familiarise personnellement avec les divers groupes de filiation divine. Il a entendu parler de ces êtres superbes et en a déjà rencontré sur Jérusem, mais il en vient maintenant à les connaître réellement.

Sur la cinquième maisonnia, vous commencez à vous renseigner sur les mondes d'étude des constellations. C'est ici que vous rencontrez les premiers instructeurs qui commencent à vous préparer pour le séjour ultérieur dans la constellation. Cette préparation se continue sur les mondes numéros six et sept, mais les touches finales en sont données dans le secteur des mortels ascendants sur Jérusem.

Une véritable naissance de la conscience cosmique a lieu sur maisonnia numéro cinq. Vous commencez à penser en termes d'univers. C'est vraiment une période d'expansion des horizons. Le mental, en cours d'élargissement des mortels ascendants, commence à soupçonner qu'une destinée prodigieuse et magnifique, céleste et divine, attend tous ceux qui achèvent l'ascension progressive du Paradis entreprise si laborieusement, mais si joyeusement et si favorablement. C'est à peu près à ce point que la moyenne des ascendeurs mortels commence à manifester un enthousiasme expérientiel authentique pour l'ascension de Havona. L'étude devient volontaire, le service désintéressé devient naturel et l'adoration devient spontanée. Un vrai caractère morontiel commence à éclore et une véritable créature morontielle à évoluer.

8. Le Sixième Monde des Maisons

Les hôtes de cette sphère ont la permission de visiter le monde de transition numéro six, où ils en apprennent davantage sur les hauts esprits du superunivers, sans toutefois être capables de voir beaucoup de ces êtres célestes. C'est également ici que les ascendeurs reçoivent leurs premières leçons sur la carrière spirituelle en perspective qui suit de si près les épreuves finales de l'éducation morontielle dans l'univers local.

Le Souverain Systémique assistant rend de fréquentes visites à ce monde où l'on commence l'instruction initiale dans la technique d'administration de l'univers. Les premières leçons embrassant les affaires d'un univers tout entier sont maintenant données.

C'est un âge brillant pour les mortels ascendants. On y assiste habituellement à la fusion parfaite du mental humain et de l'Ajusteur divin. En potentiel, cette fusion peut s'être produite auparavant, mais il arrive bien souvent que l'identité opératoire effective ne soit pas atteinte avant l'époque du séjour sur le cinquième monde des maisons et même sur le sixième.

L'union de l'âme immortelle évoluant et de l'Ajusteur éternel et divin est marquée par la convocation séraphique du superange superviseur chargé des survivants ressuscités et de l'archange d'enregistrement pour ceux qui vont en jugement le troisième jour. Alors, en présence des compagnons morontiels de l'intéressé, ces messagers de confirmation proclament: "Celui-ci est un fils bienaimé en qui j'ai trouvé mon plaisir". Cette simple cérémonie marque l'entrée d'un mortel ascendant dans la carrière éternelle de service du Paradis.

Immédiatement après confirmation de la fusion avec l'Ajusteur, le nouvel être morontiel est pour la première fois présenté à ses compagnons sous son nouveau nom. Puis on lui accorde les quarante jours de retraite spirituelle de toutes les activités courantes pour qu'il communie avec lui-même et choisisse l'une des routes optionnelles pour Havona, et pour qu'il fasse une sélection entre les techniques différentielles pour atteindre le Paradis.

Toutefois, ces êtres brillants sont encore plus ou moins matériels et loin d'être de vrais esprits. Spirituellement parlant, ils ressemblent plus à des supermortels restant un peu inférieurs aux anges. Mais ils sont vraiment en passe de devenir des créatures merveilleuses.

Pendant leur séjour sur le monde numéro six, les étudiants du monde des maisons atteignent un statut comparable au développement supérieur caractéristique des mondes évolutionnaires qui ont progressé normalement au-delà du stade initial de lumière et de vie. L'organisation de la société sur cette maison est d'un ordre élevé. L'ombre de la nature mortelle diminue progressivement à mesure que l'on fait l'ascension de ces mondes un par un. Vous acquérez de plus en plus de charme à mesure que vous laissez en arrière les vestiges grossiers de votre origine animale planétaire. Le fait de "venir des grandes tribulations" sert à rendre les mortels glorifiés très bons et compréhensifs, très compatissants et tolérants.

9. Le Septième Monde des Maisons

L'expérience sur cette sphère est le couronnement de la carrière qui suit immédiatement la mort. Pendant votre séjour ici, vous recevrez l'enseignement de beaucoup d'éducateurs qui contribueront tous à vous préparer à votre résidence sur Jérusalem. Toutes les différences perceptibles entre les mortels venant des mondes

isolés et retardés, et les survivants des sphères plus avancées et éclairées sont pratiquement effacées pendant le séjour sur le septième monde des maisons. Ici, vous serez purgé de toutes les traces d'une hérédité malheureuse, d'un environnement malsain et des tendances planétaires non spirituelles. Les dernières traces de la "marque de la bête" sont extirpées ici.

Pendant votre séjour sur maisonnia la septième, vous recevez la permission de visiter le monde de transition numéro sept, la sphère du Père Universel. Vous y commencez une nouvelle adoration plus spirituelle du Père invisible, une habitude à laquelle vous vous attacherez de plus en plus pendant tout le chemin de votre longue carrière ascendante. Vous trouvez le temple du Père sur ce monde de culture transitionnelle, mais vous n'y voyez pas le Père.

Maintenant commence la formation de classes où l'on se qualifie pour la citoyenneté de Jérusem. Vous êtes allé de monde en monde en tant qu'individu, mais maintenant vous vous préparez à partir pour Jérusem en groupe. Dans certaines limites, un ascendeur peut toutefois choisir de rester sur le septième monde des maisons pour permettre à un membre retardataire de son groupe de travail terrestre ou maisonniel de le rattraper.

Le personnel de maisonnia la septième s'assemble sur la mer de verre pour assister à votre départ pour Jérusem avec statut résidentiel. Vous pouvez avoir visité Jérusem des centaines ou des milliers de fois; mais toujours à titre d'invité. Jamais auparavant vous n'aviez voyagé vers la capitale du système en compagnie d'un groupe de vos compagnons faisant des adieux définitifs à toute leur carrière du monde des maisons en tant que mortels ascendants. Vous serez bientôt accueillis sur le terrain de réception du monde-siège comme citoyens de Jérusem.

Vous aurez grand plaisir à progresser par les sept mondes dématérialisants; ce sont vraiment des sphères où l'on cesse progressivement d'être mortel. Vous êtes principalement humain sur le premier monde des maisons, juste un être mortel moins son corps matériel, un mental humain logé dans une forme morontielle -- un corps matériel du monde morontiel, mais non une demeure mortelle de chair et de sang. C'est au moment de la fusion avec l'Ajusteur que vous passez vraiment de l'état mortel au statut immortel, et, à l'époque où vous aurez terminé la carrière de Jérusem, vous serez des morontiens en possession de tous leurs moyens.

10. La Citoyenneté de Jérusem

La réception d'une nouvelle classe de diplômés du monde des maisons est le signal pour tout Jérusem de s'assembler en comité d'accueil. Même les spornagias se

réjouissent de l'arrivée de ces triomphants ascendeurs d'origine évolutionnaire qui ont couru la course planétaire et terminé la progression du monde des maisons. Seuls les contrôleurs physiques et les Superviseurs de Pouvoir Morontiel sont absents de ces occasions de réjouissances.

Jean l'Évangéliste eut une vision de l'arrivée d'une classe de mortels s'avancant du septième monde des maisons à leur premier ciel, les gloires de Jérusem. Il a noté: "Et je vis comme une mer de verre mêlée de feu; et ceux qui avaient gagné la victoire sur la bête qui était primitivement en eux, sur son image qui avait persisté à travers les mondes des maisons, et finalement sur sa dernière marque et trace, se tenant debout sur la mer de verre, ayant les harpes de Dieu, et chantant le chant de la délivrance de la crainte mortelle et de la mort". (Les communications perfectionnées de l'espace parviennent sur tous ces mondes, et vous pouvez les recevoir n'importe où si vous êtes porteurs de la "harpe de Dieu", un appareil morontiel qui compense l'incapacité d'adapter directement le mécanisme sensoriel morontiel non encore mûr à la réception des communications de l'espace).

Paul eut également la vision du corps de citoyenneté ascendante des mortels se perfectionnant sur Jérusem, car il écrivit: "Mais vous êtes venus à la montagne de Sion et à la cité du Dieu vivant, la Jérusalem céleste, et à des myriades d'anges, à la grande assemblée de Micaël, et aux esprits des justes rendus parfaits".

Après avoir atteint la résidence sur le monde-siège systémique, les mortels ne subissent plus de résurrections à proprement parler. La forme morontielle qui vous est accordée quand vous quittez la carrière du monde des maisons est suffisante pour vous permettre de poursuivre jusqu'à la fin votre expérience de l'univers local. Des changements seront effectués de temps en temps, mais vous conserverez la même forme jusqu'à ce que vous lui fassiez vos adieux quand vous émergerez, en tant qu'esprit du premier stade vous préparant au transit vers les mondes de culture ascendante et d'éducation spirituelle du superunivers.

Les mortels qui passent par toute la carrière des mondes des maisons font sept fois l'expérience du sommeil d'ajustement et du réveil de résurrection; mais la dernière salle de résurrection, la chambre du réveil définitif, sur le septième monde des maisons, fait désormais partie du passé. Nul changement de forme ne nécessitera plus la perte de conscience ou un hiatus dans la continuité de la mémoire personnelle.

La personnalité de mortel amorcée sur les mondes évolutionnaires avec son tabernacle dans la chair -- habitée par un Moniteur de Mystère et investie de l'Esprit de Vérité -- n'est pas pleinement mobilisée, réalisée et unifiée avant le jour où, devenue citoyenne de Jérusem, celle-ci est autorisée à se rendre sur Édentia pour y être proclamée véritable membre du corps morontiel de Nébadon -- survivante immortelle associée à

son Ajusteur, ascendeur du Paradis, personnalité de statut morontiel et enfant loyal des Très Hauts.

La mort physique est une technique pour échapper à la vie matérielle dans la chair. L'expérience maisonnielle de vie progressive à travers sept mondes d'entraînement correctif et d'éducation culturelle représente l'entrée des survivants mortels dans la carrière morontielle, la vie de transition qui intervient entre l'existence matérielle évolutionnaire et l'aboutissement spirituel supérieur des ascendeurs du temps destinés à atteindre les portes de l'éternité.

[Parrainé par une Brillante Étoile du Soir]