

## PAPER 47

### THE SEVEN MANSION WORLDS

**T**HE Creator Son, when on Urantia, spoke of the "many mansions in the Father's universe." In a certain sense, all fifty-six of the encircling worlds of Jerusem are devoted to the transitional culture of ascending mortals, but the seven satellites of world number one are more specifically known as the mansion worlds.

Transition world number one itself is quite exclusively devoted to ascendant activities, being the headquarters of the finaliter corps assigned to Satania. This world now serves as the headquarters for more than one hundred thousand companies of finaliters, and there are one thousand glorified beings in each of these groups.

When a system is settled in light and life, and as the mansion worlds one by one cease to serve as mortal-training stations, they are taken over by the increasing finaliter population which accumulates in these older and more highly perfected systems.

The seven mansion worlds are in the charge of the morontia supervisors and the Melchizedeks. There is an acting governor on each world who is directly responsible to the Jerusem rulers. The Uversa conciliators maintain headquarters on each of the mansion worlds, while adjoining is the local rendezvous of the Technical Advisers. The reversion directors and celestial artisans maintain group headquarters on each of these worlds. The spironga function from mansion world number two onward, while all seven, in common with the other transitional-culture planets and the headquarters world, are abundantly provided with spornagia of standard creation.

#### 1. THE FINALITERS' WORLD

Although only finaliters and certain groups of salvaged children and their caretakers are resident on transitional world number one, provision is made for the entertainment of all classes of spirit beings, transition mortals, and student visitors. The spornagia, who function on all of these worlds, are hospitable hosts to all beings whom they can recognize. They have a vague feeling concerning the finaliters but cannot visualize them. They must regard them much as you do the angels in your present physical state.

Though the finaliter world is a sphere of exquisite physical beauty and extraordinary morontia embellishment, the great spirit abode located at the center of activities, the temple of the finaliters, is not visible to the unaided material or early morontia vision. But the energy transformers are able to visualize many of these realities to ascending mortals, and from time to time they do thus function, as on the occasions of the class assemblies of the mansion world students on this cultural sphere.

## FASCICULE 47

### LES SEPT MONDES DES MAISONS

**L**ORSQUE 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 1.

Le monde de transition numéro 1 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 chefs 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.

#### 1. LE MONDE DES FINALITAIRES

Bien que le monde transitionnel numéro 1 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 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.

All through the mansion world experience you are in a way spiritually aware of the presence of your glorified brethren of Paradise attainment, but it is very refreshing, now and then, actually to perceive them as they function in their headquarters abodes. You will not spontaneously visualize finaliters until you acquire true spirit vision.

On the first mansion world all survivors must pass the requirements of the parental commission from their native planets. The present Urantia commission consists of twelve parental couples, recently arrived, who have had mortal experience in rearing three or more children to the pubescent age. Service on this commission is rotational and is for only ten years as a rule. All who fail to satisfy these commissioners as to their parental experience must further qualify by service in the homes of the Material Sons on Jerusem or in part in the probationary nursery on the finaliters' world.

But irrespective of parental experience, mansion world parents who have growing children in the probation nursery are given every opportunity to collaborate with the morontia custodians of such children regarding their instruction and training. These parents are permitted to journey there for visits as often as four times a year. And it is one of the most touchingly beautiful scenes of all the ascending career to observe the mansion world parents embrace their material offspring on the occasions of their periodic pilgrimages to the finaliter world. While one or both parents may leave a mansion world ahead of the child, they are quite often contemporary for a season.

No ascending mortal can escape the experience of rearing children—their own or others—either on the material worlds or subsequently on the finaliter world or on Jerusem. Fathers must pass through this essential experience just as certainly as mothers. It is an unfortunate and mistaken notion of modern peoples on Urantia that child culture is largely the task of mothers. Children need fathers as well as mothers, and fathers need this parental experience as much as do mothers.

## 2. THE PROBATIONARY NURSERY

The infant-receiving schools of Satania are situated on the finaliter world, the first of the Jerusem transition-culture spheres. These infant-receiving schools are enterprises devoted to the nurture and training of the children of time, including those who have died on the evolutionary worlds of space before the acquirement of individual status on the universe records. In the event of the survival of either or both of such a child's parents, the guardian of destiny deputizes her associated cherubim as the custodian of the child's potential identity, charging the cherubim with the responsibility of delivering this undeveloped soul into the hands of the Mansion World Teachers in the probationary nurseries of the morontia worlds.

It is these same deserted cherubim who, as Mansion World Teachers, under the supervision of the Melchizedeks, maintain such extensive educational facilities for the training of the probationary wards of the finaliters. These wards of the finaliters, these infants of ascending mortals, are always personalized as of their exact physical status at the time of death except for reproductive potential. This awakening occurs at the exact time of the parental arrival on the first mansion world. And then are these children given every opportunity, as they

Pendant toute votre expérience sur les mondes des maisons, vous aurez 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 passer au crible 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 entraînement. 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

are, to choose the heavenly way just as they would have made such a choice on the worlds where death so untimely terminated their careers.

On the nursery world, probationary creatures are grouped according to whether or not they have Adjusters, for the Adjusters come to indwell these material children just as on the worlds of time. Children of pre-Adjuster ages are cared for in families of five, ranging in ages from one year and under up to approximately five years, or that age when the Adjuster arrives.

All children on the evolving worlds who have Thought Adjusters, but who before death had not made a choice concerning the Paradise career, are also repersonalized on the finaliter world of the system, where they likewise grow up in the families of the Material Sons and their associates as do those little ones who arrived without Adjusters, but who will subsequently receive the Mystery Monitors after attaining the requisite age of moral choice.

The Adjuster-indwelt children and youths on the finaliter world are also reared in families of five, ranging in ages from six to fourteen; approximately, these families consist of children whose ages are six, eight, ten, twelve, and fourteen. Any time after sixteen, if final choice has been made, they translate to the first mansion world and begin their Paradise ascent. Some make a choice before this age and go on to the ascension spheres, but very few children under sixteen years of age, as reckoned by Urantia standards, will be found on the mansion worlds.

The guardian seraphim attend these youths in the probationary nursery on the finaliter world just as they spiritually minister to mortals on the evolutionary planets, while the faithful spornagia minister to their physical necessities. And so do these children grow up on the transition world until such time as they make their final choice.

When material life has run its course, if no choice has been made for the ascendant life, or if these children of time definitely decide against the Havona adventure, death automatically terminates their probationary careers. There is no adjudication of such cases; there is no resurrection from such a second death. They simply become as though they had not been.

But if they choose the Paradise path of perfection, they are immediately made ready for translation to the first mansion world, where many of them arrive in time to join their parents in the Havona ascent. After passing through Havona and attaining the Deities, these salvaged souls of mortal origin constitute the permanent ascendant citizenship of Paradise. These children who have been deprived of the valuable and essential evolutionary experience on the worlds of mortal nativity are not mustered into the Corps of the Finality.

### 3. THE FIRST MANSION WORLD

On the mansion worlds the resurrected mortal survivors resume their lives just where they left off when overtaken by death. When you go from Urantia to the first mansion world, you will notice considerable change, but if you had come from a more normal and progressive sphere of time, you would hardly notice the difference except for the fact that you were in possession of a different body; the tabernacle of flesh and blood has been left behind on the world of nativity.

The very center of all activities on the first mansion world is the resurrection hall, the enormous temple of personality assembly. This gigantic structure consists of the central rendezvous of the seraphic destiny guardians, the Thought

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 qu'elles n'ont pas d'Adjusteur, car les Adjusteurs viennent habiter ces enfants matériels exactement comme sur les mondes du temps. Les enfants trop jeunes pour avoir eu un Adjusteur 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'Adjusteur arrive.

Tous les enfants des mondes en évolution qui ont des Adjusteurs de Pensée, mais qui n'avaient pas fait avant leur mort leur choix au sujet de la carrière du Paradis, sont également repersonalisés 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 Adjusteurs, mais qui recevront ultérieurement des Moniteurs de Mystère après avoir atteint l'âge permettant un choix moral.

Les enfants et adolescents habités par un Adjusteur 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 seconde mort ne comporte pas de résurrection. Tout se passe simplement pour ces enfants du temps 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

Adjusters, and the archangels of the resurrection. The Life Carriers also function with these celestial beings in the resurrection of the dead.

The mortal-mind transcripts and the active creature-memory patterns as transformed from the material levels to the spiritual are the individual possession of the detached Thought Adjusters; these spiritized factors of mind, memory, and creature personality are forever a part of such Adjusters. The creature mind-matrix and the passive potentials of identity are present in the morontia soul intrusted to the keeping of the seraphic destiny guardians. And it is the reuniting of the morontia-soul trust of the seraphim and the spirit-mind trust of the Adjuster that reassembles creature personality and constitutes resurrection of a sleeping survivor.

If a transitory personality of mortal origin should never be thus reassembled, the spirit elements of the nonsurviving mortal creature would forever continue as an integral part of the individual experiential endowment of the onetime indwelling Adjuster.

From the Temple of New Life there extend seven radial wings, the resurrection halls of the mortal races. Each of these structures is devoted to the assembly of one of the seven races of time. There are one hundred thousand personal resurrection chambers in each of these seven wings terminating in the circular class assembly halls, which serve as the awakening chambers for as many as one million individuals. These halls are surrounded by the personality assembly chambers of the blended races of the normal post-Adamic worlds. Regardless of the technique which may be employed on the individual worlds of time in connection with special or dispensational resurrections, the real and conscious reassembly of actual and complete personality takes place in the resurrection halls of mansionia number one. Throughout all eternity you will recall the profound memory impressions of your first witnessing of these resurrection mornings.

From the resurrection halls you proceed to the Melchizedek sector, where you are assigned permanent residence. Then you enter upon ten days of personal liberty. You are free to explore the immediate vicinity of your new home and to familiarize yourself with the program which lies immediately ahead. You also have time to gratify your desire to consult the registry and call upon your loved ones and other earth friends who may have preceded you to these worlds. At the end of your ten-day period of leisure you begin the second step in the Paradise journey, for the mansion worlds are actual training spheres, not merely detention planets.

On mansion world number one (or another in case of advanced status) you will resume your intellectual training and spiritual development at the exact level whereon they were interrupted by death. Between the time of planetary death or translation and resurrection on the mansion world, mortal man gains absolutely nothing aside from experiencing the fact of survival. You begin over there right where you leave off down here.

Almost the entire experience of mansion world number one pertains to deficiency ministry. Survivors arriving on this first of the detention spheres present so many and such varied defects of creature character and deficiencies of mortal experience that the major activities of the realm are occupied with the correction and cure of these manifold legacies of the life in the flesh on the material evolutionary worlds of time and space.

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 maisonnia. 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 seconde 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 1 (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 1 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.

The sojourn on mansion world number one is designed to develop mortal survivors at least up to the status of the post-Adamic dispensation on the normal evolutionary worlds. Spiritually, of course, the mansion world students are far in advance of such a state of mere human development.

If you are not to be detained on mansion world number one, at the end of ten days you will enter the translation sleep and proceed to world number two, and every ten days thereafter you will thus advance until you arrive on the world of your assignment.

The center of the seven major circles of the first mansion world administration is occupied by the temple of the Morontia Companions, the personal guides assigned to ascending mortals. These companions are the offspring of the local universe Mother Spirit, and there are several million of them on the morontia worlds of Satania. Aside from those assigned as group companions, you will have much to do with the interpreters and translators, the building custodians, and the excursion supervisors. And all of these companions are most co-operative with those who have to do with developing your personality factors of mind and spirit within the morontia body.

As you start out on the first mansion world, one Morontia Companion is assigned to each company of one thousand ascending mortals, but you will encounter larger numbers as you progress through the seven mansion spheres. These beautiful and versatile beings are companionable associates and charming guides. They are free to accompany individuals or selected groups to any of the transition-culture spheres, including their satellite worlds. They are the excursion guides and leisure associates of all ascending mortals. They often accompany survivor groups on periodic visits to Jerusem, and on any day you are there, you can go to the registry sector of the system capital and meet ascending mortals from all seven of the mansion worlds since they freely journey back and forth between their residential abodes and the system headquarters.

#### 4. THE SECOND MANSION WORLD

It is on this sphere that you are more fully inducted into the mansonia life. The groupings of the morontia life begin to take form; working groups and social organizations start to function, communities take on formal proportions, and the advancing mortals inaugurate new social orders and governmental arrangements.

Spirit-fused survivors occupy the mansion worlds in common with the Adjuster-fused ascending mortals. While the various orders of celestial life differ, they are all friendly and fraternal. In all the worlds of ascension you will find nothing comparable to human intolerance and the discriminations of inconsiderate caste systems.

As you ascend the mansion worlds one by one, they become more crowded with the morontia activities of advancing survivors. As you go forward, you will recognize more and more of the Jerusem features added to the mansion worlds. The sea of glass makes its appearance on the second mansonia.

A newly developed and suitably adjusted morontia body is acquired at the time of each advance from one mansion world to another. You go to sleep with the seraphic transport and awake with the new but undeveloped body in the resurrection halls, much as when you first arrived on mansion world number

Le séjour sur le monde des maisons numéro 1 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 la maisonnia numéro 2. 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 Morontiel 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 opératoires 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'Adjusteur. 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 inconsiderés 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 reconnaîtrez une proportion croissante de caractéristiques de Jérusem. La mer de verre fait son apparition sur la seconde maisonnia.

Lors de chaque avance d'un monde des maisons à un autre, vous acquérez un corps morontiel nouvellement développé 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

one except that the Thought Adjuster does not leave you during these transit sleeps between the mansion worlds. Your personality remains intact after you once pass from the evolutionary worlds to the initial mansion world.

Your Adjuster memory remains fully intact as you ascend the morontia life. Those mental associations that were purely animalistic and wholly material naturally perished with the physical brain, but everything in your mental life which was worth while, and which had survival value, was counterparted by the Adjuster and is retained as a part of personal memory all the way through the ascendant career. You will be conscious of all your worth-while experiences as you advance from one mansion world to another and from one section of the universe to another—even to Paradise.

Though you have morontia bodies, you continue, through all seven of these worlds, to eat, drink, and rest. You partake of the morontia order of food, a kingdom of living energy unknown on the material worlds. Both food and water are fully utilized in the morontia body; there is no residual waste. Pause to consider: Mansonia number one is a very material sphere, presenting the early beginnings of the morontia regime. You are still a near human and not far removed from the limited viewpoints of mortal life, but each world discloses definite progress. From sphere to sphere you grow less material, more intellectual, and slightly more spiritual. The spiritual progress is greatest on the last three of these seven progressive worlds.

Biological deficiencies were largely made up on the first mansion world. There defects in planetary experiences pertaining to sex life, family association, and parental function were either corrected or were projected for future rectification among the Material Son families on Jerusem.

Mansonia number two more specifically provides for the removal of all phases of intellectual conflict and for the cure of all varieties of mental disharmony. The effort to master the significance of morontia mota, begun on the first mansion world, is here more earnestly continued. The development on mansonia number two compares with the intellectual status of the post-Magisterial Son culture of the ideal evolutionary worlds.

## 5. THE THIRD MANSION WORLD

Mansonia the third is the headquarters of the Mansion World Teachers. Though they function on all seven of the mansion spheres, they maintain their group headquarters at the center of the school circles of world number three. There are millions of these instructors on the mansion and higher morontia worlds. These advanced and glorified cherubim serve as morontia teachers all the way up from the mansion worlds to the last sphere of local universe ascendant training. They will be among the last to bid you an affectionate adieu when the farewell time draws near, the time when you bid good-bye—at least for a few ages—to the universe of your origin, when you enseraphim for transit to the receiving worlds of the minor sector of the superuniverse.

When sojourning on the first mansion world, you have permission to visit the first of the transition worlds, the headquarters of the finaliters and the system probationary nursery for the nurture of undeveloped evolutionary children. When you arrive on mansonia number two, you receive permission periodically to visit transition world number two, where are located the morontia supervisor headquarters for all Satania and the training schools for the various

arrivés pour la première fois sur le monde des maisons numéro 1, sauf que l'Ajusteur de Pensée ne vous quitte pas pendant les sommeils de transit entre les maisonnia. 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 conscients 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 1 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 2 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 2 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 Instructeurs 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 3. Il y a des millions de ces instructeurs 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 enseraphiné 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 2, vous recevez l'autorisation de visiter périodiquement le monde de transition numéro 2, où se trouvent pour tout Satania le siège des superviseurs de la morontia et les

morontia orders. When you reach mansion world number three, you are immediately granted a permit to visit the third transition sphere, the headquarters of the angelic orders and the home of their various system training schools. Visits to Jerusalem from this world are increasingly profitable and are of ever-heightening interest to the advancing mortals.

Mansonia the third is a world of great personal and social achievement for all who have not made the equivalent of these circles of culture prior to release from the flesh on the mortal nativity worlds. On this sphere more positive educational work is begun. The training of the first two mansion worlds is mostly of a deficiency nature—negative—in that it has to do with supplementing the experience of the life in the flesh. On this third mansion world the survivors really begin their progressive morontia culture. The chief purpose of this training is to enhance the understanding of the correlation of morontia mota and mortal logic, the co-ordination of morontia mota and human philosophy. Surviving mortals now gain practical insight into true metaphysics. This is the real introduction to the intelligent comprehension of cosmic meanings and universe interrelationships. The culture of the third mansion world partakes of the nature of the postbestowal Son age of a normal inhabited planet.

## 6. THE FOURTH MANSION WORLD

When you arrive on the fourth mansion world, you have well entered upon the morontia career; you have progressed a long way from the initial material existence. Now are you given permission to make visits to transition world number four, there to become familiar with the headquarters and training schools of the superangels, including the Brilliant Evening Stars. Through the good offices of these superangels of the fourth transition world the morontia visitors are enabled to draw very close to the various orders of the Sons of God during the periodic visits to Jerusalem, for new sectors of the system capital are gradually opening up to the advancing mortals as they make these repeated visits to the headquarters world. New grandeurs are progressively unfolding to the expanding minds of these ascenders.

On the fourth mansonia the individual ascender more fittingly finds his place in the group working and class functions of the morontia life. Ascenders here develop increased appreciation of the broadcasts and other phases of local universe culture and progress.

It is during the period of training on world number four that the ascending mortals are really first introduced to the demands and delights of the true social life of morontia creatures. And it is indeed a new experience for evolutionary creatures to participate in social activities which are predicated neither on personal aggrandizement nor on self-seeking conquest. A new social order is being introduced, one based on the understanding sympathy of mutual appreciation, the unselfish love of mutual service, and the overmastering motivation of the realization of a common and supreme destiny—the Paradise goal of worshipful and divine perfection. Ascenders are all becoming self-conscious of God-knowing, God-revealing, God-seeking, and God-finding.

The intellectual and social culture of this fourth mansion world is comparable to the mental and social life of the post-Teacher Son age on the planets of normal evolution. The spiritual status is much in advance of such a mortal dispensation.

écoles d'entraînement pour les divers ordres morontiels. Quand vous atteignez le monde des maisons numéro 3, 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 Jérusalem en partant de ce monde sont de plus en plus profitables pour les mortels en progrès ; elles présentent pour eux un intérêt toujours croissant.

Maisonna 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. Cet entraînement 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 4 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 Jérusalem. 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 grandeurs se déploient progressivement devant le mental en expansion de ces ascendeurs.

Sur la quatrième maisonna, 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 quatrième monde des maisons 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 Instructeur sur les planètes qui évoluent normalement. Son statut spirituel est très en avance sur cette dispensation mortelle.

## 7. THE FIFTH MANSION WORLD

Transport to the fifth mansion world represents a tremendous forward step in the life of a morontia progressor. The experience on this world is a real foretaste of Jerusem life. Here you begin to realize the high destiny of the loyal evolutionary worlds since they may normally progress to this stage during their natural planetary development. The culture of this mansion world corresponds in general to that of the early era of light and life on the planets of normal evolutionary progress. And from this you can understand why it is so arranged that the highly cultured and progressive types of beings who sometimes inhabit these advanced evolutionary worlds are exempt from passing through one or more, or even all, of the mansion spheres.

Having mastered the local universe language before leaving the fourth mansion world, you now devote more time to the perfection of the tongue of Uversa to the end that you may be proficient in both languages before arriving on Jerusem with residential status. All ascending mortals are bilingual from the system headquarters up to Havona. And then it is only necessary to enlarge the superuniverse vocabulary, still additional enlargement being required for residence on Paradise.

Upon arrival on mansonia number five the pilgrim is given permission to visit the transition world of corresponding number, the Sons' headquarters. Here the ascendant mortal becomes personally familiar with the various groups of divine sonship. He has heard of these superb beings and has already met them on Jerusem, but now he comes really to know them.

On the fifth mansonia you begin to learn of the constellation study worlds. Here you meet the first of the instructors who begin to prepare you for the subsequent constellation sojourn. More of this preparation continues on worlds six and seven, while the finishing touches are supplied in the sector of the ascending mortals on Jerusem.

A real birth of cosmic consciousness takes place on mansonia number five. You are becoming universe minded. This is indeed a time of expanding horizons. It is beginning to dawn upon the enlarging minds of the ascending mortals that some stupendous and magnificent, some supernal and divine, destiny awaits all who complete the progressive Paradise ascension, which has been so laboriously but so joyfully and auspiciously begun. At about this point the average mortal ascender begins to manifest bona fide experiential enthusiasm for the Havona ascent. Study is becoming voluntary, unselfish service natural, and worship spontaneous. A real morontia character is budding; a real morontia creature is evolving.

## 8. THE SIXTH MANSION WORLD

Sojourners on this sphere are permitted to visit transition world number six, where they learn more about the high spirits of the superuniverse, although they are not able to visualize many of these celestial beings. Here they also receive their first lessons in the prospective spirit career which so immediately follows graduation from the morontia training of the local universe.

The assistant System Sovereign makes frequent visits to this world, and the initial instruction is here begun in the technique of universe administration. The first lessons embracing the affairs of a whole universe are now imparted.

## 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 de 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 résidentiel. 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 6 et 7, mais les touches finales en sont données dans le secteur des mortels ascendants sur Jérusem.

Une véritable naissance de la conscience cosmique prend place sur maisonnia la cinquième. 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 6, 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.

This is a brilliant age for ascending mortals and usually witnesses the perfect fusion of the human mind and the divine Adjuster. In potential, this fusion may have occurred previously, but the actual working identity many times is not achieved until the time of the sojourn on the fifth mansion world or even the sixth.

The union of the evolving immortal soul with the eternal and divine Adjuster is signaled by the seraphic summoning of the supervising superangel for resurrected survivors and of the archangel of record for those going to judgment on the third day; and then, in the presence of such a survivor's morontia associates, these messengers of confirmation speak: "This is a beloved son in whom I am well pleased." This simple ceremony marks the entrance of an ascending mortal upon the eternal career of Paradise service.

Immediately upon the confirmation of Adjuster fusion the new morontia being is introduced to his fellows for the first time by his new name and is granted the forty days of spiritual retirement from all routine activities wherein to commune with himself and to choose some one of the optional routes to Havona and to select from the differential techniques of Paradise attainment.

But still are these brilliant beings more or less material; they are far from being true spirits; they are more like supermortals, spiritually speaking, still a little lower than the angels. But they are truly becoming marvelous creatures.

During the sojourn on world number six the mansion world students achieve a status which is comparable with the exalted development characterizing those evolutionary worlds which have normally progressed beyond the initial stage of light and life. The organization of society on this mansonia is of a high order. The shadow of the mortal nature grows less and less as these worlds are ascended one by one. You are becoming more and more adorable as you leave behind the coarse vestiges of planetary animal origin. "Coming up through great tribulation" serves to make glorified mortals very kind and understanding, very sympathetic and tolerant.

## 9. THE SEVENTH MANSION WORLD

The experience on this sphere is the crowning achievement of the immediate postmortal career. During your sojourn here you will receive the instruction of many teachers, all of whom will co-operate in the task of preparing you for residence on Jerusem. Any discernible differences between those mortals hailing from the isolated and retarded worlds and those survivors from the more advanced and enlightened spheres are virtually obliterated during the sojourn on the seventh mansion world. Here you will be purged of all the remnants of unfortunate heredity, unwholesome environment, and unspiritual planetary tendencies. The last remnants of the "mark of the beast" are here eradicated.

While sojourning on mansonia number seven, permission is granted to visit transition world number seven, the world of the Universal Father. Here you begin a new and more spiritual worship of the unseen Father, a habit you will increasingly pursue all the way up through your long ascending career. You find the Father's temple on this world of transitional culture, but you do not see the Father.

Now begins the formation of classes for graduation to Jerusem. You have gone from world to world as individuals, but now you prepare to depart for

C'est un âge brillant pour les mortels ascendants. On y assiste habituellement à la fusion parfaite du mental humain et de l'Adjusteur 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'Adjusteur 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 bien-aimé 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'Adjusteur, 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 communique 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 6, 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 maisonnia 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 Jerusem. 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 7, 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 Jerusem. Vous êtes allé de monde en monde en tant qu'individu,

Jerusem in groups, although, within certain limits, an ascender may elect to tarry on the seventh mansion world for the purpose of enabling a tardy member of his earthly or mansonia working group to catch up with him.

The personnel of the seventh mansonia assemble on the sea of glass to witness your departure for Jerusem with residential status. Hundreds or thousands of times you may have visited Jerusem, but always as a guest; never before have you proceeded toward the system capital in the company of a group of your fellows who were bidding an eternal farewell to the whole mansonia career as ascending mortals. You will soon be welcomed on the receiving field of the headquarters world as Jerusem citizens.

You will greatly enjoy your progress through the seven dematerializing worlds; they are really demortalizing spheres. You are mostly human on the first mansion world, just a mortal being minus a material body, a human mind housed in a morontia form—a material body of the morontia world but not a mortal house of flesh and blood. You really pass from the mortal state to the immortal status at the time of Adjuster fusion, and by the time you have finished the Jerusem career, you will be full-fledged morontians.

#### 10. JERUSEM CITIZENSHIP

The reception of a new class of mansion world graduates is the signal for all Jerusem to assemble as a committee of welcome. Even the spornagia enjoy the arrival of these triumphant ascenders of evolutionary origin, those who have run the planetary race and finished the mansion world progression. Only the physical controllers and Morontia Power Supervisors are absent from these occasions of rejoicing.

John the Revelator saw a vision of the arrival of a class of advancing mortals from the seventh mansion world to their first heaven, the glories of Jerusem. He recorded: "And I saw as it were a sea of glass mingled with fire; and those who had gained the victory over the beast that was originally in them and over the image that persisted through the mansion worlds and finally over the last mark and trace, standing on the sea of glass, having the harps of God, and singing the song of deliverance from mortal fear and death." (Perfected space communication is to be had on all these worlds; and your anywhere reception of such communications is made possible by carrying the "harp of God," a morontia contrivance compensating for the inability to directly adjust the immature morontia sensory mechanism to the reception of space communications.)

Paul also had a view of the ascendant-citizen corps of perfecting mortals on Jerusem, for he wrote: "But you have come to Mount Zion and to the city of the living God, the heavenly Jerusalem, and to an innumerable company of angels, to the grand assembly of Michael, and to the spirits of just men being made perfect."

After mortals have attained residence on the system headquarters, no more literal resurrections will be experienced. The morontia form granted you on departure from the mansion world career is such as will see you through to the end of the local universe experience. Changes will be made from time to time, but you will retain this same form until you bid it farewell when you emerge as first-stage spirits preparatory for transit to the superuniverse worlds of ascending culture and spirit training.

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 maisonnière de le rattraper.

Le personnel de maisonnière 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 ce fut 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'Adjusteur 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.

Seven times do those mortals who pass through the entire mansonia career experience the adjustment sleep and the resurrection awakening. But the last resurrection hall, the final awakening chamber, was left behind on the seventh mansion world. No more will a form-change necessitate the lapse of consciousness or a break in the continuity of personal memory.

The mortal personality initiated on the evolutionary worlds and tabernacled in the flesh—indwelt by the Mystery Monitors and invested by the Spirit of Truth—is not fully mobilized, realized, and unified until that day when such a Jerusem citizen is given clearance for Edentia and proclaimed a true member of the morontia corps of Nebadon—an immortal survivor of Adjuster association, a Paradise ascender, a personality of morontia status, and a true child of the Most Highs.

Mortal death is a technique of escape from the material life in the flesh; and the mansonia experience of progressive life through seven worlds of corrective training and cultural education represents the introduction of mortal survivors to the morontia career, the transition life which intervenes between the evolutionary material existence and the higher spirit attainment of the ascenders of time who are destined to achieve the portals of eternity.

[Sponsored by a Brilliant Evening Star.]

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 maisonnière 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.]