

PAPER 48

THE MORONTIA LIFE

THE Gods cannot—at least they do not—transform a creature of gross animal nature into a perfected spirit by some mysterious act of creative magic. When the Creators desire to produce perfect beings, they do so by direct and original creation, but they never undertake to convert animal-origin and material creatures into beings of perfection in a single step.

The morontia life, extending as it does over the various stages of the local universe career, is the only possible approach whereby material mortals could attain the threshold of the spirit world. What magic could death, the natural dissolution of the material body, hold that such a simple step should instantly transform the mortal and material mind into an immortal and perfected spirit? Such beliefs are but ignorant superstitions and pleasing fables.

Always this morontia transition intervenes between the mortal estate and the subsequent spirit status of surviving human beings. This intermediate state of universe progress differs markedly in the various local creations, but in intent and purpose they are all quite similar. The arrangement of the mansion and higher morontia worlds in Nebadon is fairly typical of the morontia transition regimes in this part of Orvonton.

1. MORONTIA MATERIALS

The morontia realms are the local universe liaison spheres between the material and spiritual levels of creature existence. This morontia life has been known on Urantia since the early days of the Planetary Prince. From time to time this transition state has been taught to mortals, and the concept, in distorted form, has found a place in present-day religions.

The morontia spheres are the transition phases of mortal ascension through the progression worlds of the local universe. Only the seven worlds surrounding the finalizers' sphere of the local systems are called mansion worlds, but all fifty-six of the system transition abodes, in common with the higher spheres around the constellations and the universe headquarters, are called morontia worlds. These creations partake of the physical beauty and the morontia grandeur of the local universe headquarters spheres.

All of these worlds are architectural spheres, and they have just double the number of elements of the evolved planets. Such made-to-order worlds not only abound in the heavy metals and crystals, having one hundred physical elements, but likewise have exactly one hundred forms of a unique energy organization called *morontia material*. The Master Physical Controllers and the Morontia Power Supervisors are able so to modify the revolutions of the primary units

FASCICULE 48

LA VIE MORONTIELLE

LES Dieux ne peuvent, par un acte mystérieux de magie créative, transformer une créature de nature animale grossière en un esprit rendu parfait—du moins ils ne le font pas. Quand les Créateurs désirent produire des êtres parfaits, ils le font par une création directe et originelle, mais ils n'entreprennent jamais de convertir en une seule étape des créatures matérielles d'origine animale en êtres de perfection.

La vie morontielle, s'étendant comme elle le fait sur les divers stades de la carrière de l'univers local, est la seule méthode possible par laquelle les mortels matériels peuvent atteindre le seuil du monde spirituel. Quelle vertu magique la mort, dissolution naturelle du corps matériel, pourrait-elle avoir pour que, par un aussi simple pas, elle puisse transformer instantanément le mental mortel et matériel en un esprit immortel et rendu parfait ? Ces croyances ne sont que des superstitions ignorantes et des fables plaisantes.

La transition morontielle s'interpose toujours entre l'état mortel et le statut spirituel ultérieur des êtres humains qui survivent. Ces états intermédiaires de progrès dans l'univers varient notablement dans les diverses créations locales, mais leur intention et leur but restent tout à fait semblables. Le dispositif des mondes des maisons et des mondes morontiels supérieurs dans Nebadon est assez typique des régimes de transition morontielle dans cette partie d'Orvonton.

1. MATÉRIAUX MORONTIELS

Les royaumes morontiels sont les sphères de liaison de l'univers local entre les niveaux matériels et les niveaux spirituels d'existence des créatures. Cette vie morontielle est connue sur Urantia depuis les premiers jours du Prince Planétaire. Cet état de transition a été enseigné de temps en temps aux mortels. Sous une forme dénaturée, le concept a trouvé place dans les religions d'aujourd'hui.

Les sphères morontielles sont les phases transitionnelles de l'ascension des mortels à travers les mondes de progrès de l'univers local. Seuls les sept mondes entourant la sphère finalitaire des systèmes locaux sont appelés mondes des maisons. Mais les cinquante-six demeures transitionnelles systémiques, ainsi que les sphères supérieures entourant les capitales des constellations et de l'univers, s'appellent toutes mondes morontiels. Ces créations participent de la beauté physique et de la grandeur morontielle des sphères-sièges de l'univers local.

Tous ces mondes sont des sphères architecturales qui comportent exactement deux fois plus d'éléments que les planètes évoluées. Ces mondes faits sur commande n'abondent pas seulement en métaux lourds et en cristaux. Ils ont leurs cent éléments physiques, et en outre exactement cent formes d'une organisation unique d'énergie appelée *matériau morontiel*. Les Maîtres Contrôleurs Physiques et les Superviseurs de Pouvoir Morontiel peuvent modifier

of matter and at the same time so to transform these associations of energy as to create this new substance.

The early morontia life in the local systems is very much like that of your present material world, becoming less physical and more truly morontial on the constellation study worlds. And as you advance to the Salvington spheres, you increasingly attain spiritual levels.

The Morontia Power Supervisors are able to effect a union of material and of spiritual energies, thereby organizing a morontia form of materialization which is receptive to the superimposition of a controlling spirit. When you traverse the morontia life of Nebadon, these same patient and skillful Morontia Power Supervisors will successively provide you with 570 morontia bodies, each one a phase of your progressive transformation. From the time of leaving the material worlds until you are constituted a first-stage spirit on Salvington, you will undergo just 570 separate and ascending morontia changes. Eight of these occur in the system, seventy-one in the constellation, and 491 during the sojourn on the spheres of Salvington.

In the days of the mortal flesh the divine spirit indwells you, almost as a thing apart—in reality an invasion of man by the bestowed spirit of the Universal Father. But in the morontia life the spirit will become a real part of your personality, and as you successively pass through the 570 progressive transformations, you ascend from the material to the spiritual estate of creature life.

Paul learned of the existence of the morontia worlds and of the reality of morontia materials, for he wrote, “They have in heaven a better and more enduring substance.” And these morontia materials are real, literal, even as in “the city which has foundations, whose builder and maker is God.” And each of these marvelous spheres is “a better country, that is, a heavenly one.”

2. MORONTIA POWER SUPERVISORS

These unique beings are exclusively concerned with the supervision of those activities which represent a working combination of spiritual and physical or semimaterial energies. They are exclusively devoted to the ministry of morontia progression. Not that they so much minister to mortals during the transition experience, but they rather make possible the transition environment for the progressing morontia creatures. They are the channels of morontia power which sustain and energize the morontia phases of the transition worlds.

Morontia Power Supervisors are the offspring of a local universe Mother Spirit. They are fairly standard in design though differing slightly in nature in the various local creations. They are created for their specific function and require no training before entering upon their responsibilities.

The creation of the first Morontia Power Supervisors is simultaneous with the arrival of the first mortal survivor on the shores of some one of the first mansion worlds in a local universe. They are created in groups of one thousand, classified as follows:

- | | |
|-------------------------|-----|
| 1. Circuit Regulators | 400 |
| 2. System Co-ordinators | 200 |
| 3. Planetary Custodians | 100 |

la rotation des unités primaires de matière, et en même temps transformer ces associations d'énergies de manière à créer cette nouvelle substance.

La vie morontielle primitive dans les systèmes locaux ressemble beaucoup à celle de votre présent monde matériel. Elle devient moins physique et plus véritablement morontielle sur les mondes d'études de la constellation. Et, quand vous avancez sur les sphères de Salvington, vous pénétrez de plus en plus les niveaux spirituels.

Les Superviseurs de Pouvoir Morontiel sont à même d'effectuer une union des énergies matérielles et spirituelles, et d'organiser ainsi une forme morontielle de matérialisation réceptive à la surimposition d'un esprit qui la contrôle. Quand vous traverserez la vie morontielle de Nébadon, ces mêmes patients et habiles Superviseurs de Pouvoir Morontiel vous fourniront successivement 570 corps morontiels, dont chacun constitue une phase de votre transformation progressive. Depuis le moment où vous quittez les mondes matériels jusqu'à celui où vous êtes établi comme esprit du premier stade sur Salvington, vous subissez exactement 570 changements morontiels ascensionnels distincts, dont 8 ont lieu dans le système, 71 dans la constellation, et 491 pendant le séjour sur les sphères de Salvington.

Aux jours de votre incarnation de mortel, l'esprit divin vous habite presque comme un corps étranger—en réalité comme un envahissement de l'homme par l'esprit effusé du Père Universel. Mais, dans la vie morontielle, l'esprit devient partie intégrante de votre personnalité, et, en passant successivement par les 570 transformations progressives, vous vous élevez de l'état matériel à l'état spirituel de vie des créatures.

Paul fut informé de l'existence des mondes morontiels et de la réalité de la matière morontielle, car il écrivit : “ Ils ont au ciel une substance meilleure et plus permanente. ” Et ces matériaux morontiels sont réels, littéraux, comme dans “ la cité qui a des fondations et dont Dieu est l'architecte et le bâtisseur ”. Et chacune de ces sphères merveilleuses est “ une patrie meilleure, c'est-à-dire céleste ”.

2. LES SUPERVISEURS DE POUVOIR MORONTIEL

Ces êtres uniques s'occupent exclusivement de superviser les activités qui représentent une combinaison viable d'énergies spirituelles et physiques ou semi-matérielles. Ils se consacrent exclusivement au ministère de progrès morontiel, non pas tant qu'ils apportent leur ministère aux mortels pendant l'expérience de transition, mais plutôt parce qu'ils rendent possible un environnement de transition pour les créatures morontiennes qui progressent. Ils sont les canaux de pouvoir morontiel qui soutiennent et dynamisent les phases morontiennes des mondes de transition.

Les Superviseurs de Pouvoir Morontiel sont la progéniture de l'Esprit-Mère de l'univers local. Ils sont d'un type assez uniforme, bien que comportant de légères différences de nature dans les diverses créations locales. Ils sont créés pour leur fonction spécifique et n'ont pas besoin d'éducation avant d'assumer leurs responsabilités.

La création des premiers Superviseurs de Pouvoir Morontiel coïncide avec l'arrivée du premier mortel survivant sur les rives de l'un des premiers mondes des maisons dans un univers local. Ils sont créés par groupes de mille et classifiés comme suit :

- | | |
|-------------------------------|-----|
| 1. Régulateurs de circuits | 400 |
| 2. Coordonnateurs de systèmes | 200 |
| 3. Conservateurs planétaires | 100 |

4. Combined Controllers	100
5. Liaison Stabilizers	100
6. Selective Assorters	50
7. Associate Registrars	50

The power supervisors always serve in their native universe. They are directed exclusively by the joint spirit activity of the Universe Son and the Universe Spirit but are otherwise a wholly self-governing group. They maintain headquarters on each of the first mansion worlds of the local systems, where they work in close association with both the physical controllers and the seraphim but function in a world of their own as regards energy manifestation and spirit application.

They also sometimes work in connection with supermaterial phenomena on the evolutionary worlds as ministers of temporary assignment. But they rarely serve on the inhabited planets; neither do they work on the higher training worlds of the superuniverse, being chiefly devoted to the transition regime of morontia progression in a local universe.

1. *Circuit Regulators.* These are the unique beings who co-ordinate physical and spiritual energy and regulate its flow into the segregated channels of the morontia spheres, and these circuits are exclusively planetary, limited to a single world. The morontia circuits are distinct from, and supplementary to, both physical and spiritual circuits on the transition worlds, and it requires millions of these regulators to energize even a system of mansion worlds like that of Satania.

Circuit regulators initiate those changes in material energies which render them subject to the control and regulation of their associates. These beings are morontia power generators as well as circuit regulators. Much as a dynamo apparently generates electricity out of the atmosphere, so do these living morontia dynamos seem to transform the everywhere energies of space into those materials which the morontia supervisors weave into the bodies and life activities of the ascending mortals.

2. *System Co-ordinators.* Since each morontia world has a separate order of morontia energy, it is exceedingly difficult for humans to visualize these spheres. But on each successive transition sphere, mortals will find the plant life and everything else pertaining to the morontia existence progressively modified to correspond with the advancing spiritization of the ascending survivor. And since the energy system of each world is thus individualized, these co-ordinators operate to harmonize and blend such differing power systems into a working unit for the associated spheres of any particular group.

Ascending mortals gradually progress from the physical to the spiritual as they advance from one morontia world to another; hence the necessity for providing an ascending scale of morontia spheres and an ascending scale of morontia forms.

When mansion world ascenders pass from one sphere to another, they are delivered by the transport seraphim to the receivers of the system co-ordinators on the advanced world. Here in those unique temples at the center of the seventy radiating wings wherein are the chambers of transition similar to the resurrection halls on the initial world of reception for earth-origin mortals, the necessary changes in creature form are skillfully effected by the system co-ordinators.

4. Contrôleurs conjugués	100
5. Stabilisateurs de liaisons	100
6. Assortisseurs sélectifs	50
7. Archivistes associés	50

Les superviseurs de pouvoir servent toujours dans leur univers natal. Ils sont exclusivement dirigés par l'activité conjointe du Fils de l'Univers et de l'Esprit de l'Univers, mais, par ailleurs, ils se gouvernent en complète autonomie. Ils entretiennent un quartier général sur le premier monde des maisons de chaque système local où ils travaillent en association étroite avec les contrôleurs physiques et les séraphins, mais opèrent dans un monde qui leur est propre pour ce qui concerne les manifestations d'énergie et l'application de l'esprit.

Ces superviseurs travaillent aussi quelquefois comme ministres recevant une affectation temporaire en relation avec des phénomènes supramatériels sur les mondes évolutionnaires. Mais il est rare qu'ils servent sur les planètes habitées. Ils ne travaillent pas non plus sur les mondes éducatifs supérieurs du superunivers, car ils se consacrent principalement au régime de transition de la progression morontielle dans un univers local.

1. *Régulateurs de Circuits.* Ce sont les êtres uniques qui coordonnent l'énergie physique et spirituelle, et régularisent son écoulement dans les canaux sélectionnés des sphères morontielles, et ces circuits sont exclusivement planétaires, limités à un seul monde. Les circuits morontiels sont distincts des circuits tant physiques que spirituels des mondes de transition auxquels ils s'ajoutent. Et il faut des millions de ces régulateurs même pour activer seulement un système de mondes de maisons comme celui de Satania.

Les régulateurs de circuits provoquent, dans les énergies matérielles, les changements qui les assujettissent au contrôle et à la régulation de leurs associés. Ces êtres sont des générateurs de pouvoir morontiel en même temps que des régulateurs de circuits. De même qu'une dynamo engendre de l'électricité venant apparemment de l'atmosphère, de même ces dynamos morontielles vivantes paraissent transformer les énergies ubiquitaires de l'espace en matériaux que les superviseurs morontiels introduisent dans les corps et les activités vitales des mortels ascendants.

2. *Les Coordonnateurs de Systèmes.* Puisque chaque monde morontiel a un ordre distinct d'énergie morontielle, il est extrêmement difficile aux humains de visualiser ces sphères. Mais, sur chaque sphère successive de transition, les mortels verront que la vie végétale et tout ce qui se rapporte à l'existence morontielle sont progressivement modifiés pour correspondre à la spiritualisation croissante des ascendeurs survivants. Et, puisque le système énergétique de chaque monde est ainsi individualisé, ces coordonnateurs agissent pour harmoniser et fondre les systèmes de pouvoir différents en une unité fonctionnelle pour les sphères associées d'un groupe particulier quelconque.

Les mortels ascendants progressent graduellement du physique au spirituel à mesure qu'ils avancent d'un monde morontiel à un autre, d'où la nécessité de leur fournir une échelle ascendante de sphères morontielles et une échelle ascendante de formes morontielles.

Quand les ascendeurs du monde des maisons passent d'une sphère à une autre, ils sont remis par les séraphins transporteurs aux coordonnateurs systémiques chargés de les recevoir sur le monde avancé. Des temples spéciaux, situés au centre de soixante-dix ailes rayonnantes, contiennent des chambres de transition similaires aux salles de résurrection du monde initial, où les mortels d'origine terrestre sont d'abord reçus. C'est là que les coordonnateurs systémiques

These early morontia-form changes require about seven days of standard time for their accomplishment.

3. *Planetary Custodians.* Each morontia world, from the mansion spheres up to the universe headquarters, is in the custody—as regards morontia affairs—of seventy guardians. They constitute the local planetary council of supreme morontia authority. This council grants material for morontia forms to all ascending creatures who land on the spheres and authorizes those changes in creature form which make it possible for an ascender to proceed to the succeeding sphere. After the mansion worlds have been traversed, you will translate from one phase of morontia life to another without having to surrender consciousness. Unconsciousness attends only the earlier metamorphoses and the later transitions from one universe to another and from Havona to Paradise.

4. *Combined Controllers.* One of these highly mechanical beings is always stationed at the center of each administrative unit of a morontia world. A combined controller is sensitive to, and functional with, physical, spiritual, and morontial energies; and with this being there are always associated two system co-ordinators, four circuit regulators, one planetary custodian, one liaison stabilizer, and either an associate registrar or a selective assorter.

5. *Liaison Stabilizers.* These are the regulators of the morontia energy in association with the physical and spirit forces of the realm. They make possible the conversion of morontia energy into morontia material. The whole morontia organization of existence is dependent on the stabilizers. They slow down the energy revolutions to that point where physicalization can occur. But I have no terms with which I can compare or illustrate the ministry of such beings. It is quite beyond human imagination.

6. *Selective Assorters.* As you progress from one class or phase of a morontia world to another, you must be re-keyed or advance-tuned, and it is the task of the selective assorters to keep you in progressive synchrony with the morontia life.

While the basic morontia forms of life and matter are identical from the first mansion world to the last universe transition sphere, there is a functional progression which gradually extends from the material to the spiritual. Your adaptation to this basically uniform but successively advancing and spiritizing creation is effected by this selective re-keying. Such an adjustment in the mechanism of personality is tantamount to a new creation, notwithstanding that you retain the same morontia form.

You may repeatedly subject yourself to the test of these examiners, and as soon as you register adequate spiritual achievement, they will gladly certify you for advanced standing. These progressive changes result in altered reactions to the morontia environment, such as modifications in food requirements and numerous other personal practices.

The selective assorters are also of great service in the grouping of morontia personalities for purposes of study, teaching, and other projects. They naturally indicate those who will best function in temporary association.

7. *Associate Registrars.* The morontia world has its own recorders, who serve in association with the spirit recorders in the supervision and custody of

effectuent habilement les changements nécessaires dans la forme des créatures. Pour exécuter ces modifications initiales des formes morontielles, il faut à peu près sept jours de temps standard.

3. *Les Conservateurs Planétaires.* Chaque monde morontiel, depuis les sphères des maisons jusqu'au siège de l'univers, est confié—en ce qui concerne les affaires morontielles—aux soins de soixante-dix gardiens. Ils forment le conseil planétaire local disposant de l'autorité morontielle suprême. Ce conseil accorde à toutes les créatures ascendantes qui atterrissent sur sa sphère des matériaux destinés à leur forme morontielle. Il autorise tous les changements de forme qui permettent à un ascendeur de se rendre sur la sphère suivante. Après avoir traversé les mondes des maisons, vous passerez d'une phase de la vie morontielle à une autre sans avoir à perdre conscience. L'inconscience n'accompagne que les métamorphoses initiales, ainsi que les transitions d'un univers à un autre et de Havona au Paradis.

4. *Contrôleurs Conjugués.* L'un de ces êtres dont le travail est hautement machinal est toujours stationné au centre de chaque unité administrative d'un monde morontiel. Un contrôleur conjugué est sensible aux énergies physiques, spirituelles et morontielles. Il opère en symbiose avec elles et se trouve toujours associé avec deux coordonnateurs de systèmes, quatre régulateurs de circuits, un conservateur planétaire, un stabilisateur de liaisons et soit un archiviste associé, soit un assortisseur sélectif.

5. *Stabilisateurs de Liaisons.* Ils sont les régulateurs des énergies morontielles en association avec les forces physiques et spirituelles du royaume. Ils rendent possible la conversion d'énergie morontielle en matériaux morontiels. Toute l'organisation morontielle de l'existence dépend des stabilisateurs. Ils ralentissent la rotation des énergies jusqu'au point où elles peuvent devenir physiques. Mais je manque de terminologie pour comparer ou illustrer le ministère de ces êtres. Il dépasse tout à fait l'imagination humaine.

6. *Assortisseurs Sélectifs.* À mesure que vous progressez d'une classe ou phase d'un monde morontiel à une autre, il faut que vous soyez raccordés, mis à un diapason plus élevé. C'est aux assortisseurs sélectifs qu'il incombe de vous maintenir en synchronisme progressif avec la vie morontielle.

Alors que les formes morontielles fondamentales de vie et de matière sont identiques depuis le premier monde des maisons jusqu'à la dernière sphère de transition de l'univers, il existe une progression fonctionnelle qui s'étend graduellement du matériel au spirituel. Votre adaptation à cette création fondamentalement uniforme, mais marquée par des étapes d'avancement et de spiritualisation, s'effectue par ce raccordage sélectif. Un tel ajustement du mécanisme de la personnalité équivaut à une nouvelle création, bien que vous conserviez la même forme morontielle.

Vous pouvez vous soumettre à plusieurs reprises aux épreuves de ces examinateurs. Aussitôt que vous ferez preuve du progrès spirituel approprié, ils attesteront avec plaisir que vous êtes qualifié pour un avancement. Ces changements progressifs se traduisent par de nouvelles réactions au milieu morontiel, telles que des modifications dans les besoins alimentaires et de nombreux autres usages personnels.

Les assortisseurs sélectifs rendent aussi de grands services en groupant des personnalités morontielles pour des études, des enseignements et d'autres projets. Ils indiquent naturellement les êtres qui travailleront le mieux en association temporaire.

7. *Archivistes Associés.* Le monde morontiel a ses propres archivistes qui servent en association avec les archivistes spirituels dans la supervision et la

the records and other data indigenous to the morontia creations. The morontia records are available to all orders of personalities.

All morontia transition realms are accessible alike to material and spirit beings. As morontia progressors you will remain in full contact with the material world and with material personalities, while you will increasingly discern and fraternize with spirit beings; and by the time of departure from the morontia regime, you will have seen all orders of spirits with the exception of a few of the higher types, such as Solitary Messengers.

3. MORONTIA COMPANIONS

These hosts of the mansion and morontia worlds are the offspring of a local universe Mother Spirit. They are created from age to age in groups of one hundred thousand, and in Nebadon there are at present over seventy billion of these unique beings.

Morontia Companions are trained for service by the Melchizedeks on a special planet near Salvington; they do not pass through the central Melchizedek schools. In service they range from the lowest mansion worlds of the systems to the highest study spheres of Salvington, but they are seldom encountered on the inhabited worlds. They serve under the general supervision of the Sons of God and under the immediate direction of the Melchizedeks.

The Morontia Companions maintain ten thousand headquarters in a local universe—on each of the first mansion worlds of the local systems. They are almost wholly a self-governing order and are, in general, an intelligent and loyal group of beings; but every now and then, in connection with certain unfortunate celestial upheavals, they have been known to go astray. Thousands of these useful creatures were lost during the times of the Lucifer rebellion in Satania. Your local system now has its full quota of these beings, the loss of the Lucifer rebellion having only recently been made up.

There are two distinct types of Morontia Companions; one type is aggressive, the other retiring, but otherwise they are equal in status. They are not sex creatures, but they manifest a touchingly beautiful affection for one another. And while they are hardly companionate in the material (human) sense, they are very close of kin to the human races in the order of creature existence. The midway creatures of the worlds are your nearest of kin; then come the morontia cherubim, and after them the Morontia Companions.

These companions are touchingly affectionate and charmingly social beings. They possess distinct personalities, and when you meet them on the mansion worlds, after learning to recognize them as a class, you will soon discern their individuality. Mortals all resemble one another; at the same time each of you possesses a distinct and recognizable personality.

Something of an idea of the nature of the work of these Morontia Companions may be derived from the following classification of their activities in a local system:

1. *Pilgrim Guardians* are not assigned to specific duties in their association with the morontia progressors. These companions are responsible for the whole of the morontia career and are therefore the co-ordinators of the work of all other morontia and transition ministers.

conservation des archives et autres données indigènes aux créations morontiennes. Les archives morontiennes sont à la disposition de tous les ordres de personnalités.

Tous les royaumes de transition morontiens sont également accessibles aux êtres matériels et spirituels. En tant que progresseurs morontiens, vous resterez en plein contact avec le monde matériel et avec les personnalités matérielles, tout en discernant de mieux en mieux les êtres spirituels et en fraternisant de plus en plus avec eux ; et, au moment où vous quitterez le régime morontiel, vous aurez vu tous les ordres d'esprits, à l'exception de quelques types supérieurs tels que les Messagers Solitaires.

3. LES COMPAGNONS DE LA MORONTIA

Ces hôtes des mondes des maisons et des mondes morontiens sont la progéniture de l'Esprit-Mère de l'univers local. Ils sont créés d'âge en âge par groupes de cent-mille. Nébadon compte actuellement plus de soixante-dix-milliards de ces êtres uniques.

Les Compagnons de la Morontia sont entraînés au service par les Melchizédèks sur une planète spéciale proche de Salvington. Ils ne passent pas par les écoles centrales des Melchizédèks. Leur service s'étend des plus humbles mondes des maisons du système jusqu'aux plus hautes sphères d'étude de Salvington, mais on les rencontre rarement sur les mondes habités. Ils servent sous la supervision générale des Fils de Dieu et sous la direction immédiate des Melchizédèks.

Les Compagnons de la Morontia entretiennent dix-mille quartiers généraux dans un univers local—un sur chaque premier monde des maisons des systèmes locaux. Leur ordre jouit d'un gouvernement presque entièrement autonome. Ils forment en général un groupe d'êtres intelligents et loyaux, mais, de temps à autre, en relation avec certains bouleversements célestes malheureux, il leur est arrivé de s'égarer. Des milliers de ces utiles créatures furent perdues à l'époque de la rébellion de Lucifer dans Satania. Votre système local dispose maintenant de son plein contingent de compagnons, les pertes dues à la rébellion de Lucifer n'ayant été compensées que récemment.

Il existe deux types distincts de Compagnons de la Morontia, l'un dynamique et l'autre réservé, mais, par ailleurs, ils sont égaux en statut. Ils ne sont pas des créatures sexuées, mais ils manifestent une belle et touchante affection l'un pour l'autre. On ne peut dire qu'ils vivent en union libre au sens matériel (humain), mais ils s'apparentent de très près aux races humaines dans l'ordre d'existence des créatures. Les médians des mondes sont vos plus proches parents. Viennent ensuite les chérubins morontiens et après eux les Compagnons de la Morontia.

Ces compagnons font preuve d'une affection touchante et sont des êtres délicieusement sociables. Ils possèdent des personnalités distinctes, et, quand vous les rencontrerez sur les mondes des maisons, après avoir appris à les reconnaître en tant que classe, vous discernerez bientôt leur individualité. Les mortels se ressemblent tous, et en même temps chacun de vous possède une personnalité distincte et reconnaissable.

Peut-être aurez-vous une idée de la nature du travail de ces Compagnons de la Morontia à partir de la classification suivante de leurs activités dans un système local :

1. *Les Gardiens des Pèlerins* n'ont pas reçu de mission spécifique dans leur association avec les progresseurs morontiens. Ces compagnons portent la responsabilité de toute la carrière morontielle et, en conséquence, ils coordonnent le travail de tous les autres ministres morontiens de transition.

2. *Pilgrim Receivers and Free Associators.* These are the social companions of the new arrivals on the mansion worlds. One of them will certainly be on hand to welcome you when you awaken on the initial mansion world from the first transit sleep of time, when you experience the resurrection from the death of the flesh into the morontia life. And from the time you are thus formally welcomed on awakening to that day when you leave the local universe as a first-stage spirit, these Morontia Companions are ever with you.

Companions are not assigned permanently to individuals. An ascending mortal on one of the mansion or higher worlds might have a different companion on each of several successive occasions and again might go for long periods without one. It would all depend on the requirements and also on the supply of companions available.

3. *Hosts to Celestial Visitors.* These gracious creatures are dedicated to the entertainment of the superhuman groups of student visitors and other celestials who may chance to sojourn on the transition worlds. You will have ample opportunity to visit within any realm you have experientially attained. Student visitors are allowed on all inhabited planets, even those in isolation.

4. *Co-ordinators and Liaison Directors.* These companions are dedicated to the facilitation of morontia intercourse and to the prevention of confusion. They are the instructors of social conduct and morontia progress, sponsoring classes and other group activities among the ascending mortals. They maintain extensive areas wherein they assemble their pupils and from time to time make requisition on the celestial artisans and the reversion directors for the embellishment of their programs. As you progress, you will come in intimate contact with these companions, and you will grow exceedingly fond of both groups. It is a matter of chance as to whether you will be associated with an aggressive or a retiring type of companion.

5. *Interpreters and Translators.* During the early mansonia career you will have frequent recourse to the interpreters and the translators. They know and speak all the tongues of a local universe; they are the linguists of the realms.

You will not acquire new languages automatically; you will learn a language over there much as you do down here, and these brilliant beings will be your language teachers. The first study on the mansion worlds will be the tongue of Satania and then the language of Nebadon. And while you are mastering these new tongues, the Morontia Companions will be your efficient interpreters and patient translators. You will never encounter a visitor on any of these worlds but that some one of the Morontia Companions will be able to officiate as interpreter.

6. *Excursion and Reversion Supervisors.* These companions will accompany you on the longer trips to the headquarters sphere and to the surrounding worlds of transition culture. They plan, conduct, and supervise all such individual and group tours about the system worlds of training and culture.

7. *Area and Building Custodians.* Even the material and morontia structures increase in perfection and grandeur as you advance in the mansonia career. As individuals and as groups you are permitted to make certain changes in the abodes assigned as headquarters for your sojourn on the different mansion

2. *Récepteurs de Pèlerins et Associateurs Libres.* Ils sont les compagnons sociaux des nouveaux arrivants sur les mondes des maisons. L'un d'eux sera certainement là pour vous accueillir quand vous vous réveillerez de votre premier sommeil de transit temporel sur le monde initial des maisons, quand vous ferez l'expérience de la résurrection dans la vie morontielle après la mort dans la chair. Depuis le moment où vous serez ainsi officiellement reçu à votre réveil et jusqu'au jour où vous quitterez l'univers local en tant qu'esprit du premier stade, ces Compagnons de la Morontia vous accompagneront toujours.

Les compagnons ne sont pas affectés en permanence à des individus. Sur l'un des mondes des maisons ou sur des mondes supérieurs, un ascendeur mortel peut avoir, en plusieurs occasions successives, un compagnon différent, ou au contraire passer de longues périodes sans en avoir. Tout dépend des nécessités et aussi du nombre de compagnons disponibles.

3. *Hôtes des Visiteurs Célestes.* Ces gracieuses créatures se consacrent à divertir les groupes suprahumains de visiteurs estudiantins et d'autres entités célestes qui peuvent se trouver en séjour sur les mondes de transition. Vous aurez d'amples occasions de faire des visites à l'intérieur de tous les royaumes que vous aurez atteints expérimentalement. Les visiteurs estudiantins ont la permission d'aller sur toutes les planètes habitées, même si elles sont isolées.

4. *Coordonnateurs et Directeurs de Liaisons.* Ces compagnons se consacrent à faciliter les rapports morontiels et à prévenir les confusions. Ils sont les instructeurs de conduite sociale et de progrès morontiel. Ils parrainent des classes et d'autres activités de groupe parmi les mortels ascendants. Ils entretiennent des terrains étendus pour y rassembler leurs élèves et font appel, de temps en temps, aux artisans célestes et aux directeurs de la rétrospection pour embellir leurs programmes. Au cours de vos progrès, vous entrez en contact intime avec ces compagnons et vous ressentirez une affection extrême pour leurs deux groupes. C'est au hasard que vous serez associé avec un compagnon du type dynamique ou du type réservé.

5. *Interprètes et Traducteurs.* Au début de votre carrière sur les maisonnières, vous aurez fréquemment recours aux interprètes et aux traducteurs. Ils connaissent et parlent toutes les langues d'un univers local. Ils sont les linguistes du royaume.

La connaissance des langues ne s'acquiert pas automatiquement. Vous apprendrez une langue dans l'au-delà à peu près de la même manière que vous le faites ici-bas, et ces êtres brillants seront vos professeurs de langues. La première étude sur les mondes des maisons sera la langue de Satania et ensuite le langage de Nebadon. Et, pendant que vous acquérez la maîtrise de ces nouvelles langues, les Compagnons de la Morontia seront vos interprètes efficaces et vos patients traducteurs. Jamais, sur aucun de ces mondes, vous ne rencontrerez un visiteur auprès duquel l'un des Compagnons de la Morontia ne puisse vous servir d'interprète.

6. *Superviseurs d'Excursions et de Rétrospection.* Ces compagnons vous accompagnent dans les longs voyages au monde-siège et sur les sphères de culture transitionnelle qui les entourent. Ils préparent, dirigent et supervisent tous les voyages individuels ou groupés concernant les mondes systémiques d'éducation et de culture.

7. *Conservateurs des Terrains et Bâtiments.* Même les structures matérielles et morontielles croissent en perfection et en grandeur à mesure que vous avancez dans la carrière des maisonnières. En tant qu'individus et en tant que groupes, vous avez la permission d'effectuer certains changements dans les demeures qui vous sont

worlds. Many of the activities of these spheres take place in the open enclosures of the variously designated circles, squares, and triangles. The majority of the mansion world structures are roofless, being enclosures of magnificent construction and exquisite embellishment. The climatic and other physical conditions prevailing on the architectural worlds make roofs wholly unnecessary.

These custodians of the transition phases of ascendant life are supreme in the management of morontia affairs. They were created for this work, and pending the factualization of the Supreme Being, always will they remain Morontia Companions; never do they perform other duties.

As systems and universes are settled in light and life, the mansion worlds increasingly cease to function as transition spheres of morontia training. More and more the finaliters institute their new training regime, which appears to be designed to translate the cosmic consciousness from the present level of the grand universe to that of the future outer universes. The Morontia Companions are destined to function increasingly in association with the finaliters and in numerous other realms not at present revealed on Urantia.

You can forecast that these beings are probably going to contribute much to your enjoyment of the mansion worlds, whether your sojourn is to be long or short. And you will continue to enjoy them all the way up to Salvington. They are not, technically, essential to any part of your survival experience. You could reach Salvington without them, but you would greatly miss them. They are the personality luxury of your ascending career in the local universe.

4. THE REVERSION DIRECTORS

Joyful mirth and the smile-equivalent are as universal as music. There is a morontial and a spiritual equivalent of mirth and laughter. The ascendant life is about equally divided between work and play—freedom from assignment.

Celestial relaxation and superhuman humor are quite different from their human analogues, but we all actually indulge in a form of both; and they really accomplish for us, in our state, just about what ideal humor is able to do for you on Urantia. The Morontia Companions are skillful play sponsors, and they are most ably supported by the reversion directors.

You would probably best understand the work of the reversion directors if they were likened to the higher types of humorists on Urantia, though that would be an exceedingly crude and somewhat unfortunate way in which to try to convey an idea of the function of these directors of change and relaxation, these ministers of the exalted humor of the morontia and spirit realms.

In discussing spirit humor, first let me tell you what it is *not*. Spirit jest is never tinged with the accentuation of the misfortunes of the weak and erring. Neither is it ever blasphemous of the righteousness and glory of divinity. Our humor embraces three general levels of appreciation:

1. *Reminiscent jests*. Quips growing out of the memories of past episodes in one's experience of combat, struggle, and sometimes fearfulness, and oftentimes foolish and childish anxiety. To us, this phase of humor derives from the deep-seated and abiding ability to draw upon the past for memory material with which pleasantly to flavor and otherwise lighten the heavy loads of the present.

assignées comme résidences pendant votre séjour sur les différents mondes des maisons. Beaucoup d'activités de ces sphères ont lieu dans les enceintes ouvertes des cercles, carrés et triangles diversement désignés. Les structures des mondes des maisons sont en majorité dépourvues de toits et forment des enceintes magnifiquement construites et délicieusement ornementées. Le climat et les autres conditions physiques prévalant sur les mondes architecturaux rendent les toitures complètement inutiles.

Ces conservateurs des phases de transition de la vie ascendante ont la haute main sur la direction des affaires morontielles. Ils furent créés pour ce travail et resteront toujours des Compagnons de la Morontia en attendant la factualisation de l'Être Suprême. Ils n'accomplissent jamais d'autres missions.

À mesure que des systèmes et des univers s'ancrent dans la lumière et la vie, les mondes des maisons cessent progressivement de fonctionner comme sphères de transition pour l'entraînement morontiel. De plus en plus, les finalitaires installent leur nouveau régime éducatif qui paraît prévu pour transférer la conscience cosmique, présentement située au niveau du grand univers, sur le niveau des futurs univers extérieurs. Les Compagnons de la Morontia sont destinés à travailler de plus en plus en association avec les finalitaires et dans de nombreux autres domaines non encore révélés sur Urantia.

Vous pouvez prévoir que ces êtres apporteront vraisemblablement une importante contribution à vos joies sur les mondes des maisons, que votre séjour y soit long ou bref. Et vous continuerez à savourer leur compagnie sur toute la route jusqu'à Salvington. Techniquement, ils ne sont indispensables à aucune partie de votre expérience de survie. Vous pourriez atteindre Salvington sans eux, mais ils vous manqueraient beaucoup. Ils constituent le luxe de personnalités de votre carrière ascendante dans l'univers local.

4. LES DIRECTEURS DE LA RÉTROSPECTION

L'allégresse joyeuse et l'équivalent du sourire sont aussi universels que la musique. Il existe des homologues morontiels et spirituels de l'allégresse et du rire. La vie ascendante est divisée en parties à peu près égales entre le travail et les jeux—l'absence d'obligations.

La détente céleste et l'humour suprahumain sont tout différents de leurs analogues humains, mais nous nous adonnons tous effectivement à une forme des deux, et, dans notre état, ils accomplissent réellement pour nous à peu près exactement ce que l'humour idéal peut faire pour vous sur Urantia. Les Compagnons de la Morontia sont d'habiles promoteurs de jeux et sont soutenus par la grande compétence des directeurs de la rétrospection.

Peut-être comprendriez-vous mieux le travail des directeurs de rétrospection en les comparant aux types supérieurs d'humoristes sur Urantia, mais cela serait une façon fort grossière et assez malheureuse d'essayer de vous donner une idée de la fonction de ces directeurs de la variété et de la détente, de ces ministres de l'humour exalté des royaumes morontiels et spirituels.

En analysant l'humour spirituel, permettez-moi d'abord de vous dire ce qu'il n'est *pas*. La plaisanterie spirituelle n'est jamais teintée d'insistance sur les infortunes des faibles et des égarés. Elle ne blasphème jamais non plus la droiture ni la gloire de la divinité. Notre humour embrasse trois niveaux généraux d'appréciation :

1. *Plaisanteries réminiscentes*. Bons mots provenant d'épisodes passés dans votre expérience du combat et de la lutte ; ils concernent parfois la peur et plus souvent les folles anxiétés infantiles. Pour nous, cette phase de l'humour dérive de la faculté enracinée et permanente de tirer du passé des souvenirs permettant d'accommoder de manière plaisante les lourds fardeaux du présent et de les alléger de diverses manières.

2. *Current humor.* The senselessness of much that so often causes us serious concern, the joy at discovering the unimportance of much of our serious personal anxiety. We are most appreciative of this phase of humor when we are best able to discount the anxieties of the present in favor of the certainties of the future.

3. *Prophetic joy.* It will perhaps be difficult for mortals to envisage this phase of humor, but we do get a peculiar satisfaction out of the assurance “that all things work together for good”—for spirits and morontians as well as for mortals. This aspect of celestial humor grows out of our faith in the loving overcare of our superiors and in the divine stability of our Supreme Directors.

But the reversion directors of the realms are not concerned exclusively with depicting the high humor of the various orders of intelligent beings; they are also occupied with the leadership of diversion, spiritual recreation and morontia entertainment. And in this connection they have the hearty co-operation of the celestial artisans.

The reversion directors themselves are not a created group; they are a recruited corps embracing beings ranging from the Havona natives down through the messenger hosts of space and the ministering spirits of time to the morontia progressors from the evolutionary worlds. All are volunteers, giving themselves to the work of assisting their fellows in the achievement of thought change and mind rest, for such attitudes are most helpful in recuperating depleted energies.

When partially exhausted by the efforts of attainment, and while awaiting the reception of new energy charges, there is agreeable pleasure in living over again the enactments of other days and ages. *The early experiences of the race or the order are restful to reminisce.* And that is exactly why these artists are called reversion directors—they assist in reverting the memory to a former state of development or to a less experienced status of being.

All beings enjoy this sort of reversion except those who are inherent Creators, hence automatic self-rejuvenators, and certain highly specialized types of creatures, such as the power centers and the physical controllers, who are always and eternally thoroughly businesslike in all their reactions. These periodic releases from the tension of functional duty are a regular part of life on all worlds throughout the universe of universes but not on the Isle of Paradise. Beings indigenous to the central abode are incapable of depletion and are not, therefore, subject to re-energizing. And with such beings of eternal Paradise perfection there can be no such reversion to evolutionary experiences.

Most of us have come up through lower stages of existence or through progressive levels of our orders, and it is refreshing and in a measure amusing to look back upon certain episodes of our early experience. There is a restfulness in the contemplation of that which is old to one’s order, and which lingers as a memory possession of the mind. The future signifies struggle and advancement; it bespeaks work, effort, and achievement; but the past savors of things already mastered and achieved; contemplation of the past permits of relaxation and such a carefree review as to provoke spirit mirth and a morontia state of mind verging on merriment.

Even mortal humor becomes most hearty when it depicts episodes affecting those just a little beneath one’s present developmental state, or when it portrays one’s supposed superiors falling victim to the experiences which are commonly

2. *Humour courant.* Il touche la stupidité de ce qui nous cause si souvent de sérieux soucis, la joie de découvrir la futilité d’une grande partie du sérieux de notre anxiété personnelle. Nous apprécions d’autant mieux cette phase de l’humour que nous sommes capables de minimiser les inquiétudes du présent au profit des certitudes de l’avenir.

3. *La joie prophétique.* Il sera peut-être difficile aux mortels d’envisager cette phase de l’humour, mais nous tirons une satisfaction particulière de l’assurance que “toutes choses travaillent ensemble pour le bien”—pour les êtres spirituels et morontiels aussi bien que pour les mortels. Cet aspect de l’humour céleste naît de notre foi dans le ministère affectueux de nos supérieurs et la divine stabilité de nos Directeurs Suprêmes.

Mais les directeurs de la rétrospection dans les royaumes ne s’occupent pas exclusivement de décrire l’humour élevé des divers ordres d’êtres intelligents. Ils se consacrent aussi à diriger les diversions, les récréations spirituelles et les divertissements morontiels. Et ils reçoivent dans ce domaine la sincère coopération des artisans célestes.

Les directeurs de la rétrospection eux-mêmes ne sont pas un corps créé, mais un corps recruté incluant des êtres dont la hiérarchie s’échelonne depuis les natifs de Havona, en descendant par la multitude des messagers de l’espace et les esprits tutélaires du temps, jusqu’aux progresseurs morontiels des mondes évolutionnaires. Tous sont volontaires et s’adonnent à la tâche d’assister leurs compagnons afin de parvenir à des changements de pensée et au repos mental, car ce sont ces attitudes qui les aident le plus à récupérer les énergies dépensées.

Quand on est partiellement épuisé par les efforts pour aboutir et que l’on attend de recevoir de nouvelles charges d’énergie, il y a plaisir et agrément à revivre ce que l’on avait accompli en d’autres temps et d’autres âges. *Il est reposant de se rappeler les expériences initiales de la race ou de l’ordre.* Et c’est précisément pourquoi ces artistes s’appellent directeurs de la rétrospection—they aident à ramener la mémoire vers un ancien état de développement ou vers un statut d’existence où l’on avait moins d’expérience.

Tous les êtres prennent plaisir à cette sorte de rétrospection, sauf les Créateurs par inhérence et certains types hautement spécialisés de créatures, tels que les centres de pouvoir et les contrôleurs physiques. Les premiers se rajeunissent eux-mêmes automatiquement et les seconds ont toujours et éternellement des réactions entières pratiques. Le fait d’être libéré périodiquement de la tension des devoirs personnels fait régulièrement partie de la vie sur tous les mondes dans l’univers des univers, mais non sur l’Ile du Paradis. Les indigènes de la demeure centrale sont incapables de s’épuiser et n’ont donc jamais besoin de recharges d’énergie. Et, pour les êtres doués de cette perfection éternelle du Paradis, il ne peut y avoir de rétrospection vers des expériences évolutionnaires.

La plupart d’entre nous se sont élevés en franchissant des stades inférieurs d’existence ou des niveaux progressifs de nos ordres, et il est reposant et même assez amusant de nous remémorer certains épisodes de nos expériences initiales. Il est apaisant de contempler ce qui est ancien dans son ordre et ce qui s’attarde comme une possession mnémorique du mental. L’avenir signifie lutte et progrès ; il annonce du travail, des efforts et des accomplissements ; mais le passé donne le goût des choses déjà maîtrisées et achevées. La contemplation du passé permet de se détendre et de le revoir avec assez d’insouciance pour provoquer une allégresse spirituelle et un état mental morontiel voisin de la gaieté.

Même l’humour humain devient très cordial quand il décrit des épisodes concernant des personnes dont l’état de développement est très peu inférieur à notre état présent ou quand il dépeint nos supposés supérieurs tombant victimes

associated with supposed inferiors. You of Urantia have allowed much that is at once vulgar and unkind to become confused with your humor, but on the whole, you are to be congratulated on a comparatively keen sense of humor. Some of your races have a rich vein of it and are greatly helped in their earthly careers thereby. Apparently you received much in the way of humor from your Adamic inheritance, much more than was secured of either music or art.

All Satania, during times of play, those times when its inhabitants refreshingly resurrect the memories of a lower stage of existence, is edified by the pleasant humor of a corps of reversion directors from Urantia. The sense of celestial humor we have with us always, even when engaged in the most difficult of assignments. It helps to avoid an overdevelopment of the notion of one's self-importance. But we do not give rein to it freely, as you might say, "have fun," except when we are in recess from the serious assignments of our respective orders.

When we are tempted to magnify our self-importance, if we stop to contemplate the infinity of the greatness and grandeur of our Makers, our own self-glorification becomes sublimely ridiculous, even verging on the humorous. One of the functions of humor is to help all of us take ourselves less seriously. *Humor is the divine antidote for exaltation of ego.*

The need for the relaxation and diversion of humor is greatest in those orders of ascendant beings who are subjected to sustained stress in their upward struggles. The two extremes of life have little need for humorous diversions. Primitive men have no capacity therefor, and beings of Paradise perfection have no need thereof. The hosts of Havona are naturally a joyous and exhilarating assemblage of supremely happy personalities. On Paradise the quality of worship obviates the necessity for reversion activities. But among those who start their careers far below the goal of Paradise perfection, there is a large place for the ministry of the reversion directors.

The higher the mortal species, the greater the stress and the greater the capacity for humor as well as the necessity for it. In the spirit world the opposite is true: The higher we ascend, the less the need for the diversions of reversion experiences. But proceeding down the scale of spirit life from Paradise to the seraphic hosts, there is an increasing need for the mission of mirth and the ministry of merriment. Those beings who most need the refreshment of periodic reversion to the intellectual status of previous experiences are the higher types of the human species, the morontians, angels, and the Material Sons, together with all similar types of personality.

Humor should function as an automatic safety valve to prevent the building up of excessive pressures due to the monotony of sustained and serious self-contemplation in association with the intense struggle for developmental progress and noble achievement. Humor also functions to lessen the shock of the unexpected impact of fact or of truth, rigid unyielding fact and flexible ever-living truth. The mortal personality, never sure as to which will next be encountered, through humor swiftly grasps—sees the point and achieves insight—the unexpected nature of the situation be it fact or be it truth.

While the humor of Urantia is exceedingly crude and most inartistic, it does serve a valuable purpose both as a health insurance and as a liberator of emotional pressure, thus preventing injurious nervous tension and overserious self-contemplation. Humor and play—relaxation—are never reactions of progres-

des expériences généralement associées à de supposés inférieurs. Vous, les Urantiens, vous avez permis à beaucoup de vulgarité et de méchanceté à la fois de se confondre avec votre humour, mais dans l'ensemble on peut vous féliciter de votre sens relativement aigu de l'humour. Certaines de vos races en ont de riches ressources et cela les aide considérablement dans leur carrière terrestre. Il semble que votre héritage adamique vous ait apporté beaucoup plus d'humour que de dons musicaux ou artistiques.

À l'heure des jeux, au moment où les habitants du système raniment d'une manière vivifiante les souvenirs d'un stade inférieur d'existence, tout Satania est édifié par le plaisant humour d'un corps de directeurs de rétrospection d'Urantia. Nous conservons toujours le sens de l'humour céleste, même quand nous sommes engagés dans les missions les plus difficiles. Il aide à empêcher que la notion de notre importance propre ne se développe outre mesure. Mais nous ne lui donnons pas libre cours, "on ne s'amuse pas" comme vous diriez, sauf quand nous délaissions les travaux sérieux de nos ordres respectifs.

Si nous sommes tentés d'exagérer notre importance, nous n'avons qu'à contempler l'infinité de la noblesse et de la grandeur de nos Créateurs ; notre propre glorification devient alors sublimement ridicule et frise même l'humour. L'une des fonctions de l'humour est de nous aider tous à nous prendre moins au sérieux. *L'humour est l'antidote divin contre l'exaltation de l'ego.*

Le besoin de se détendre et de se divertir par l'humour atteint son maximum chez les ordres d'êtres ascendants qui, dans leur lutte pour s'élever, sont soumis à des tensions continues. Les deux catégories extrêmes de la vie n'ont guère besoin des diversions de l'humour. Les hommes primitifs n'en sont pas capables et les êtres parfaits du Paradis n'en éprouvent pas le besoin. Les foules de Havona sont naturellement un assemblage joyeux et réjouit de personnalités suprêmement heureuses. Au Paradis, la qualité de l'adoration rend inutile les activités de rétrospection. Mais, parmi ceux qui débutent dans leur carrière très au-dessous du but de la perfection paradisiaque, le ministère des directeurs de la rétrospection peut largement s'exercer.

Plus l'espèce mortelle est élevée, plus la tension est élevée et plus grande est la capacité d'humour, ainsi que le besoin d'y avoir recours. Dans le monde spirituel, c'est l'inverse qui est vrai. Plus nous nous élevons, moins nous avons besoin de diversions par la pratique de la rétrospection ; mais, quand on descend l'échelle de la vie spirituelle depuis le Paradis jusqu'aux multitudes séraphiques, l'utilité de la mission de l'allégresse et du ministère de la gaieté se fait de plus en plus sentir. Les êtres qui ont le plus besoin de se reposer en revenant périodiquement au statut intellectuel de leurs expériences antérieures sont les types supérieurs des espèces humaines, les morontiens, les anges et les Fils Matériels, ainsi que les personnalités de type semblable.

L'humour devrait fonctionner comme une soupape de sûreté automatique pour empêcher l'accumulation de pressions excessives dues à la monotonie de la contemplation sérieuse et continue de soi associée à la lutte pour se développer progressivement et aboutir noblement. L'humour agit aussi pour réduire le choc de l'impact inattendu des faits et de la vérité. Les faits sont rigides et inflexibles : la vérité est souple et toujours vivante. La personnalité mortelle n'est jamais sûre de ce qui va lui arriver. Par l'humour, elle saisit rapidement—voit ce dont il s'agit et devient perspicace—la nature inattendue de la situation, qu'il s'agisse de faits ou de vérité.

Bien que l'humour d'Urantia soit extrêmement grossier et fort peu artistique, il est précieux à la fois comme assurance de santé et comme libérateur de pressions émotives ; il empêche les tensions nerveuses nocives et la contemplation trop sérieuse de soi. L'humour et le jeu—la détente—ne sont jamais des réactions

sive exertion; always are they the echoes of a backward glance, a reminiscence of the past. Even on Urantia and as you now are, you always find it rejuvenating when for a short time you can suspend the exertions of the newer and higher intellectual efforts and revert to the more simple engagements of your ancestors.

The principles of Urantian play life are philosophically sound and continue to apply on up through your ascending life, through the circuits of Havona to the eternal shores of Paradise. As ascendant beings you are in possession of personal memories of all former and lower existences, and without such identity memories of the past there would be no basis for the humor of the present, either mortal laughter or morontia mirth. It is this recalling of past experiences that provides the basis for present diversion and amusement. And so you will enjoy the celestial equivalents of your earthly humor all the way up through your long morontia, and then increasingly spiritual, careers. And that part of God (the Adjuster) which becomes an eternal part of the personality of an ascendant mortal contributes the overtones of divinity to the joyous expressions, even spiritual laughter, of the ascending creatures of time and space.

5. THE MANSION WORLD TEACHERS

The Mansion World Teachers are a corps of deserted but glorified cherubim and sanobim. When a pilgrim of time advances from a trial world of space to the mansion and associated worlds of morontia training, he is accompanied by his personal or group seraphim, the guardian of destiny. In the worlds of mortal existence the seraphim is ably assisted by cherubim and sanobim; but when her mortal ward is delivered from the bonds of the flesh and starts out on the ascendant career, when the postmaterial or morontia life begins, the attending seraphim has no further need of the ministrations of her former lieutenants, the cherubim and sanobim.

These deserted assistants of the ministering seraphim are often summoned to universe headquarters, where they pass into the intimate embrace of the Universe Mother Spirit and then go forth to the system training spheres as Mansion World Teachers. These teachers often visit the material worlds and function from the lowest mansion worlds on up to the highest of the educational spheres connected with the universe headquarters. Upon their own motion they may return to their former associative work with the ministering seraphim.

There are billions upon billions of these teachers in Satania, and their numbers constantly increase because, in the majority of instances, when a seraphim proceeds inward with an Adjuster-fused mortal, both a cherubim and a sanobim are left behind.

Mansion World Teachers, like most of the other instructors, are commissioned by the Melchizedeks. They are generally supervised by the Morontia Companions, but as individuals and as teachers they are supervised by the acting heads of the schools or spheres wherein they may be functioning as instructors.

These advanced cherubim usually work in pairs as they did when attached to the seraphim. They are by nature very near the morontia type of existence, and they are inherently sympathetic teachers of the ascending mortals and most efficiently conduct the program of the mansion world and morontia educational system.

d'efforts progressifs ; ils sont toujours les échos d'un coup d'oeil en arrière, une reminiscence du passé. Même tels que vous êtes présentement sur Urantia, vous trouvez toujours rajeunissant de pouvoir suspendre pendant quelques moments la tension des efforts intellectuels nouveaux et supérieurs, et de revenir aux occupations plus simples de vos ancêtres.

Les principes de la vie récréative d'Urantia sont philosophiquement sains et continuent à être applicables pendant votre vie ascendante, à travers les circuits de Havona jusqu'aux rives éternelles du Paradis. En tant qu'êtres ascendants, vous possédez des souvenirs personnels de toutes vos existences antérieures et plus humbles. Sans ces souvenirs d'identité du passé, il n'y aurait pas de base pour l'humour du présent, qui se traduit par le rire des mortels ou l'allégresse des morontiels. C'est le rappel des expériences passées qui fournit la base des divertissements et amusements du présent. Pendant toute votre longue carrière morontielle puis progressivement spirituelle, vous prendrez plaisir aux équivalents célestes de votre humour terrestre. Et cette fraction de Dieu (l'Adjusteur), qui devient une partie éternelle de la personnalité d'un ascendeur mortel, apporte les harmoniques de la divinité aux expressions joyeuses, et même au rire spirituel des créatures ascendantes du temps et de l'espace.

5. LES ÉDUCATEURS DES MONDES DES MAISONS

Les Éducateurs des Mondes des Maisons sont un corps de chérubins et de sanobins abandonnés mais glorifiés. Lorsqu'un pèlerin du temps s'avance d'un monde d'épreuves de l'espace aux mondes des maisons et aux mondes associés d'entraînement morontiel, il est accompagné par son sérâphin individuel ou collectif, gardien de sa destinée. Dans les mondes d'existence mortelle, le sérâphin est aidé avec compétence par des chérubins et des sanobins ; mais, quand son pupille mortel est délivré des liens de la chair et débute dans la carrière ascendante, quand la vie postmatérielle ou morontielle commence, le sérâphin accompagnateur n'a plus besoin du ministère de ses anciens lieutenants, les chérubins et les sanobins.

Ces assistants abandonnés des sérâphins tutélaires sont souvent convoqués au siège de l'univers ; ils y passent par l'embrassement intime de l'Esprit-Mère de l'Univers, puis partent pour les sphères systémiques d'entraînement comme Éducateurs des Mondes des Maisons. Ces instructeurs visitent souvent les mondes matériels et s'activent depuis les maisonniâs inférieures jusqu'aux plus hautes sphères éducatives reliées au siège de l'univers. De leur propre initiative, ils peuvent retourner à leur ancien travail en association avec les sérâphins tutélaires.

Il y a des milliards et des milliards de ces éducateurs dans Satania. Leur nombre augmente constamment parce que, dans la majorité des cas, lorsqu'un sérâphin accompagne vers l'intérieur un mortel fusionné avec son Adjusteur, il laisse en arrière à la fois un chérubin et un sanobin.

Les Éducateurs des Mondes des Maisons, comme la plupart des autres instructeurs, sont mandatés par les Melchizédèks. Ils sont généralement supervisés par les Compagnons de la Morontia, mais, en tant qu'individus et instructeurs, ils sont supervisés par les dirigeants en exercice des écoles ou sphères où ils fonctionnent en tant qu'instructeurs.

Ces chérubins évolués travaillent généralement par paires, comme ils le faisaient lorsqu'ils étaient attachés aux sérâphins. Ils sont très proches par nature des types morontiels d'existence et sont les éducateurs spontanément compatissants des mortels ascendants. Ils appliquent très efficacement les programmes des mondes des maisons et du système éducatif morontiel.

In the schools of the morontia life these teachers engage in individual, group, class, and mass teaching. On the mansion worlds such schools are organized in three general groups of one hundred divisions each: the schools of thinking, the schools of feeling, and the schools of doing. When you reach the constellation, there are added the schools of ethics, the schools of administration, and the schools of social adjustment. On the universe headquarters worlds you will enter the schools of philosophy, divinity, and pure spirituality.

Those things which you might have learned on earth, but which you failed to learn, must be acquired under the tutelage of these faithful and patient teachers. There are no royal roads, short cuts, or easy paths to Paradise. Irrespective of the individual variations of the route, you master the lessons of one sphere before you proceed to another; at least this is true after you once leave the world of your nativity.

One of the purposes of the morontia career is to effect the permanent eradication from the mortal survivors of such animal vestigial traits as procrastination, equivocation, insincerity, problem avoidance, unfairness, and ease seeking. The mansion life early teaches the young morontia pupils that postponement is in no sense avoidance. After the life in the flesh, time is no longer available as a technique of dodging situations or of circumventing disagreeable obligations.

Beginning service on the lowest of the tarrying spheres, the Mansion World Teachers advance, with experience, through the educational spheres of the system and the constellation to the training worlds of Salvington. They are subjected to no special discipline either before or after their embrace by the Universe Mother Spirit. They have already been trained for their work while serving as seraphic associates on the worlds native to their pupils of mansion world sojourn. They have had actual experience with these advancing mortals on the inhabited worlds. They are practical and sympathetic teachers, wise and understanding instructors, able and efficient guides. They are entirely familiar with the ascendant plans and thoroughly experienced in the initial phases of the progression career.

Many of the older of these teachers, those who have long served on the worlds of the Salvington circuit, are re-embraced by the Universe Mother Spirit, and from this second embrace these cherubim and sanobim emerge with the status of seraphim.

6. MORONTIA WORLD SERAPHIM—TRANSITION MINISTERS

While all orders of angels, from the planetary helpers to the supreme seraphim, minister on the morontia worlds, the transition ministers are more exclusively assigned to these activities. These angels are of the sixth order of seraphic servers, and their ministry is devoted to facilitating the transit of material and mortal creatures from the temporal life in the flesh on into the early stages of morontia existence on the seven mansion worlds.

You should understand that the morontia life of an ascending mortal is really initiated on the inhabited worlds at the conception of the soul, at that moment when the creature mind of mortal status is indwelt by the spirit Adjuster. And from that moment on, the mortal soul has potential capacity for supermortal function, even for recognition on the higher levels of the morontia spheres of the local universe.

Dans les écoles de la vie morontielle, ces éducateurs s'occupent d'enseigner les individus, les groupes, les classes et les masses. Sur les mondes des maisons, les écoles sont organisées en trois groupes généraux de cent divisions chacun : les écoles de pensée, les écoles de sentiment et les écoles d'action. Quand vous atteignez la constellation, il s'y ajoute les écoles d'éthique, les écoles d'administration et les écoles d'adaptation sociale. Sur les mondes-sièges de l'univers, vous entrez dans les écoles de philosophie, de divinité et de pure spiritualité.

Les choses que vous auriez pu apprendre sur terre, mais que vous n'y avez pas apprises, doivent être assimilées sous la tutelle de ces maîtres fidèles et patients. Il n'existe ni routes royales, ni raccourcis, ni sentiers faciles pour atteindre le Paradis. Indépendamment des variantes individuelles d'itinéraires, vous maîtrisez les leçons d'une sphère avant de passer sur une autre. Il en est du moins ainsi une fois que vous avez quitté votre monde de nativité.

L'un des buts de la carrière morontielle est d'extirper définitivement des survivants mortels les vestiges de caractère animal tels que temporisation, équivoques, insincérité, échappatoires aux problèmes, injustice et recherche de la facilité. La vie dans maisonnia apprend de bonne heure aux jeunes élèves morontiels qu'en aucune manière, l'on n'évite une chose en l'ajournant. Après la vie charnelle, on ne dispose plus du temps comme technique pour esquiver des situations ou se soustraire à des obligations désagréables.

Les Éducateurs des Mondes des Maisons commencent par servir sur les plus humbles sphères de séjour puis s'élèvent, avec l'expérience, par les sphères éducatives du système et de la constellation jusqu'aux mondes éducatifs de Salvington. Ils ne sont soumis à aucune discipline spéciale, ni avant ni après leur embrassement par l'Esprit-Mère de l'Univers. Ils ont déjà été entraînés à leur travail pendant qu'ils servaient comme associés séraphiques sur les sphères natales de leurs élèves séjournant maintenant sur les mondes des maisons. Ils ont eu une expérience effective avec ces progresseurs mortels sur les mondes habités. Ils sont des maîtres pratiques et compatissants, des instructeurs avisés et compréhensifs, des guides capables et efficaces. Ils sont entièrement au courant des plans d'ascension et possèdent une grande expérience des phases initiales de la carrière de progression.

Beaucoup de ces éducateurs parmi les plus anciens, ceux qui ont longtemps servi sur les mondes du circuit de Salvington, sont étreints de nouveau par l'Esprit-Mère de l'Univers ; ces chérubins et sanobins sortent alors de ce second embrassement avec le statut de séraphins.

6. SÉRAPHINS DU MONDE MORONTIEL—MINISTRES DE TRANSITION

Bien que tous les ordres d'anges, depuis les aides planétaires jusqu'aux séraphins suprêmes, apportent leur ministère aux mondes morontiels, les ministres de transition sont plus exclusivement affectés à ces activités. Ces anges appartiennent au sixième ordre de serviteurs séraphiques, et leur ministère est consacré à faciliter le transit des créatures matérielles et mortelles entre la vie temporelle incarnée et les premiers stades de l'existence morontielle sur les sept mondes des maisons.

Vous devriez comprendre que la vie morontielle d'un mortel ascendant commence effectivement sur les mondes habités lors de la conception de l'âme, au moment où le mental d'une créature de statut moral est habité par l'Adjusteur spirituel. À partir de ce moment, l'âme mortelle possède la capacité potentielle pour des fonctions supramortelles ; elle est même susceptible d'être reconnue sur les niveaux supérieurs des sphères morontielles de l'univers local.

You will not, however, be conscious of the ministry of the transition seraphim until you attain the mansion worlds, where they labor untiringly for the advancement of their mortal pupils, being assigned for service in the following seven divisions:

1. *Seraphic Evangels*. The moment you consciousize on the mansion worlds, you are classified as evolving spirits in the records of the system. True, you are not yet spirits in reality, but you are no longer mortal or material beings; you have embarked upon the prespirit career and have been duly admitted to the morontia life.

On the mansion worlds the seraphic evangels will help you to choose wisely among the optional routes to Edentia, Salvington, Uversa, and Havona. If there are a number of equally advisable routes, these will be put before you, and you will be permitted to select the one that most appeals to you. These seraphim then make recommendations to the four and twenty advisers on Jerusem concerning that course which would be most advantageous for each ascending soul.

You are not given unrestricted choice as to your future course; but you may choose within the limits of that which the transition ministers and their superiors wisely determine to be most suitable for your future spirit attainment. The spirit world is governed on the principle of respecting your freewill choice provided the course you may choose is not detrimental to you or injurious to your fellows.

These seraphic evangels are dedicated to the proclamation of the gospel of eternal progression, the triumph of perfection attainment. On the mansion worlds they proclaim the great law of the conservation and dominance of goodness: No act of good is ever wholly lost; it may be long thwarted but never wholly annulled, and it is eternally potent in proportion to the divinity of its motivation.

Even on Urantia they counsel the human teachers of truth and righteousness to adhere to the preaching of “the goodness of God, which leads to repentance,” to proclaim “the love of God, which casts out all fear.” Even so have these truths been declared on your world:

The Gods are my caretakers; I shall not stray;
Side by side they lead me in the beautiful paths and glorious refreshing of
life everlasting.
I shall not, in this Divine Presence, want for food nor thirst for water.
Though I go down into the valley of uncertainty or ascend up into the
worlds of doubt,
Though I move in loneliness or with the fellows of my kind,
Though I triumph in the choirs of light or falter in the solitary places of
the spheres,
Your good spirit shall minister to me, and your glorious angel will comfort
me.
Though I descend into the depths of darkness and death itself,
I shall not doubt you nor fear you,
For I know that in the fullness of time and the glory of your name
You will raise me up to sit with you on the battlements on high.

Toutefois, vous ne serez pas conscient du ministère des séraphins de transition avant d'atteindre les mondes des maisons où ils travaillent infatigablement au progrès de leurs élèves mortels. Ils y sont mandatés pour servir dans les sept divisions suivantes :

1. *Évanges Séraphiques*. À l'instant où vous reprenez conscience sur les mondes des maisons, vous êtes classés dans les annales du système comme esprits en évolution. Il est vrai qu'en réalité vous n'êtes pas encore des esprits, mais vous n'êtes plus des êtres mortels ou matériels. Vous êtes entrés dans la carrière préspirituelle et vous avez été régulièrement admis dans la vie morontielle.

Sur les mondes des maisons, les évanges séraphiques vous aideront à choisir sagement parmi les itinéraires optionnels vers Edentia, Salvington, Uversa et Havona. Si plusieurs itinéraires sont également recommandables, ils vous les montreront, et vous aurez la permission de choisir celui qui vous attire le plus. Ces séraphins font ensuite leurs recommandations aux vingt-quatre conseillers de Jerusem sur la voie qui serait la plus avantageuse pour chaque âme ascendante.

On ne vous offre pas un choix illimité pour votre future carrière. Vous pouvez néanmoins choisir dans les limites de ce que les ministres de transition et leurs supérieurs déterminent sagement comme convenant le mieux à votre futur aboutissement spirituel. Le monde de l'esprit est gouverné par le principe de respecter le libre arbitre des individus, pourvu que la ligne de conduite de leur choix ne soit ni pernicieuse pour eux ni préjudiciable à leurs compagnons.

Ces évanges séraphiques se consacrent à proclamer l'évangile de la progression éternelle, le triomphe de l'atteinte de la perfection. Sur les mondes des maisons, ils proclament la grande loi de la conservation et de la suprématie de la bonté : nulle bonne action n'est jamais entièrement perdue ; elle peut être longtemps contrecarrée, mais jamais entièrement annulée, et reste éternellement puissante en proportion de la divinité de ses motifs.

Même sur Urantia, les évanges conseillent aux humains qui enseignent la vérité et la droiture d'adhérer à la prédication de “ la bonté de Dieu qui conduit à la repentance ” et de proclamer “ l'amour de Dieu qui chasse toute crainte. ” Ces vérités ont même été annoncées ainsi dans votre monde :

Les Dieux sont mes gardiens ; je ne m'égarerai pas.
Côte à côte ils me conduisent dans les beaux sentiers et le glorieux repos de la
vie éternelle.
En cette Divine Présence, je n'aurai ni faim de nourriture ni soif d'eau.
Quand même je descendrais dans la vallée de l'incertitude ou m'élèverais dans
les mondes du doute,
Quand même je marcherais dans la solitude ou avec les compagnons de mon
espèce,
Quand même je triompherais dans les chœurs de lumière ou chancellerais dans
les lieux solitaires des sphères,
Ton esprit de bonté me secourra et ton ange glorieux me consolera.
Quand même je descendrais dans les profondeurs des ténèbres et de la mort
elle-même,
Je ne douterai pas de toi et ne te craindrai pas,
Car je sais que, dans la plénitude des temps et la gloire de ton nom,
Tu m'élèveras pour m'assoir avec toi sur les remparts d'en haut.

That is the story whispered in the night season to the shepherd boy. He could not retain it word for word, but to the best of his memory he gave it much as it is recorded today.

These seraphim are also the evangels of the gospel of perfection attainment for the whole system as well as for the individual ascender. Even now in the young system of Satania their teachings and plans encompass provisions for the future ages when the mansion worlds will no longer serve the mortal ascenders as steppingstones to the spheres on high.

2. *Racial Interpreters.* All races of mortal beings are not alike. True, there is a planetary pattern running through the physical, mental, and spiritual natures and tendencies of the various races of a given world; but there are also distinct racial types, and very definite social tendencies characterize the offspring of these different basic types of human beings. On the worlds of time the seraphic racial interpreters further the efforts of the race commissioners to harmonize the varied viewpoints of the races, and they continue to function on the mansion worlds, where these same differences tend to persist in a measure. On a confused planet, such as Urantia, these brilliant beings have hardly had a fair opportunity to function, but they are the skillful sociologists and the wise ethnic advisers of the first heaven.

You should consider the statement about "heaven" and the "heaven of heavens." The heaven conceived by most of your prophets was the first of the mansion worlds of the local system. When the apostle spoke of being "caught up to the third heaven," he referred to that experience in which his Adjuster was detached during sleep and in this unusual state made a projection to the third of the seven mansion worlds. Some of your wise men saw the vision of the greater heaven, "the heaven of heavens," of which the sevenfold mansion world experience was but the first; the second being Jerusalem; the third, Edentia and its satellites; the fourth, Salvington and the surrounding educational spheres; the fifth, Uversa; the sixth, Havona; and the seventh, Paradise.

3. *Mind Planners.* These seraphim are devoted to the effective grouping of morontia beings and to organizing their teamwork on the mansion worlds. They are the psychologists of the first heaven. The majority of this particular division of seraphic ministers have had previous experience as guardian angels to the children of time, but their wards, for some reason, failed to personalize on the mansion worlds or else survived by the technique of Spirit fusion.

It is the task of the mind planners to study the nature, experience, and status of the Adjuster souls in transit through the mansion worlds and to facilitate their grouping for assignment and advancement. But these mind planners do not scheme, manipulate, or otherwise take advantage of the ignorance or other limitations of mansion world students. They are wholly fair and eminently just. They respect your newborn morontia will; they regard you as independent volitional beings, and they seek to encourage your speedy development and advancement. Here you are face to face with true friends and understanding counselors, angels who are really able to help you "to see yourself as others see you" and "to know yourself as angels know you."

Even on Urantia, these seraphim teach the everlasting truth: If your own mind does not serve you well, you can exchange it for the mind of Jesus of Nazareth, who always serves you well.

Telle est l'histoire qui fut murmurée dans la nuit aux oreilles du jeune berger. Il ne put la retenir mot pour mot, mais, pour autant qu'il pût s'en souvenir, il la reproduisit en termes voisins de ceux de vos annales d'aujourd'hui.

Les évanges sont aussi ces séraphins qui annoncent l'évangile d'aboutissement à la perfection, tant à l'ensemble du système qu'aux ascendeurs individuels. Même maintenant dans le jeune système de Satania, leurs enseignements et leurs plans contiennent des dispositions pour les âges futurs où les mondes des maisons ne serviront plus, aux ascendeurs mortels, de marche-pieds vers les sphères supérieures.

2. *Interprètes Raciaux.* Les races d'êtres mortels ne sont pas toutes pareilles. Il est vrai qu'un type planétaire transparait dans la nature et les tendances physiques, mentales et spirituelles des diverses races d'un monde donné ; mais il existe aussi des types raciaux distincts, et la descendance de ces différents types fondamentaux d'êtres humains est marquée par des tendances sociales très nettes. Sur les mondes du temps, les interprètes raciaux séraphiques secondent les efforts des commissaires raciaux pour harmoniser les points de vue variés des races. Ils continuent à opérer sur les mondes des maisons, où les mêmes différences ont tendance à persister dans une certaine mesure. Sur une planète de désordre comme Urantia, ces brillants êtres n'ont guère eu l'occasion d'opérer franchement, mais ils sont les habiles sociologues et les sages conseillers ethniques du premier ciel.

Vous devriez réfléchir aux déclarations concernant le "ciel" et le "ciel des cieux". Le ciel conçu par la plupart de vos prophètes était le premier monde des maisons du système local. Quand l'apôtre parle d'être "enlevé au troisième ciel", il se réfère à une expérience où son Ajusteur s'était détaché pendant le sommeil et, dans cet état insolite, avait fait une projection sur le troisième des sept mondes des maisons. Certains de vos sages ont eu la vision du plus grand ciel, "le ciel des cieux", dont l'expérience du septuple monde des maisons n'était que le premier ciel. Le second était Jérusalem, le troisième Édentia et ses satellites, le quatrième Salvington et les sphères éducatives qui l'entourent, le cinquième Uversa, le sixième Havona, et le septième le Paradis.

3. *Organisateurs Mentaux.* Ces séraphins se consacrent à grouper efficacement les êtres morontiels et à organiser leur travail d'équipe sur les mondes des maisons. Ils sont les psychologues du premier ciel. Les ministres séraphiques de cette division spéciale ont, en majorité, acquis une expérience antérieure comme anges gardiens des enfants du temps, mais, pour quelque raison, leurs pupilles n'ont pas réussi à se personnaliser sur les mondes des maisons, ou bien ont survécu par la technique de la fusion avec l'Esprit.

Les organisateurs mentaux ont pour tâche d'étudier la nature, l'expérience et le statut des âmes pourvues d'Ajusteurs, qui transitent par les mondes des maisons, et de faciliter leur groupement pour des missions et des promotions. Mais les organisateurs mentaux n'intriguent pas, ne manipulent pas ou ne tirent pas d'autres avantages de l'ignorance ou d'autres limitations des étudiants des mondes des maisons. Ils sont entièrement équitables et éminemment justes. Ils respectent votre volonté morontielle nouveau-née ; ils vous considèrent comme des êtres volitifs indépendants, et ils cherchent à encourager votre développement et votre avancement rapides. Avec eux, vous vous trouvez en face de vrais amis et de conseillers compréhensifs, d'anges qui sont réellement capables de vous aider "à vous voir comme les autres vous voient" et "à vous connaître vous-mêmes comme les anges vous connaissent."

Même sur Urantia, ces séraphins enseignent cette vérité éternelle : si votre propre mental ne vous sert pas bien, vous pouvez l'échanger contre le mental de Jésus de Nazareth, lequel vous sert toujours bien.

4. *Morontia Counselors.* These ministers receive their name because they are assigned to teach, direct, and counsel the surviving mortals from the worlds of human origin, souls in transit to the higher schools of the system headquarters. They are the teachers of those who seek insight into the experiential unity of divergent life levels, those who are attempting the integration of meanings and the unification of values. This is the function of philosophy in mortal life, of mota on the morontia spheres.

Mota is more than a superior philosophy; it is to philosophy as two eyes are to one; it has a stereoscopic effect on meanings and values. Material man sees the universe, as it were, with but one eye—flat. Mansion world students achieve cosmic perspective—depth—by superimposing the perceptions of the morontia life upon the perceptions of the physical life. And they are enabled to bring these material and morontial viewpoints into true focus largely through the untrifling ministry of their seraphic counselors, who so patiently teach the mansion world students and the morontia progressors. Many of the teaching counselors of the supreme order of seraphim began their careers as advisers of the newly liberated souls of the mortals of time.

5. *Technicians.* These are the seraphim who help new ascenders adjust themselves to the new and comparatively strange environment of the morontia spheres. Life on the transition worlds entails real contact with the energies and materials of both the physical and morontia levels and to a certain extent with spiritual realities. Ascenders must acclimatize to every new morontia level, and in all of this they are greatly helped by the seraphic technicians. These seraphim act as liaisons with the Morontia Power Supervisors and with the Master Physical Controllers and function extensively as instructors of the ascending pilgrims concerning the nature of those energies which are utilized on the transition spheres. They serve as emergency space traversers and perform numerous other regular and special duties.

6. *Recorder-Teachers.* These seraphim are the recorders of the borderland transactions of the spiritual and the physical, of the relationships of men and angels, of the morontia transactions of the lower universe realms. They also serve as instructors regarding the efficient and effective techniques of fact recording. There is an artistry in the intelligent assembly and co-ordination of related data, and this art is heightened in collaboration with the celestial artisans, and even the ascending mortals become thus affiliated with the recording seraphim.

The recorders of all the seraphic orders devote a certain amount of time to the education and training of the morontia progressors. These angelic custodians of the facts of time are the ideal instructors of all fact seekers. Before leaving Jerusem, you will become quite familiar with the history of Satania and its 619 inhabited worlds, and much of this story will be imparted by the seraphic recorders.

These angels are all in the chain of recorders extending from the lowest to the highest custodians of the facts of time and the truths of eternity. Some day they will teach you to seek truth as well as fact, to expand your soul as well as your mind. Even now you should learn to water the garden of your heart as well as to seek for the dry sands of knowledge. Forms are valueless when lessons are learned. No chick may be had without the shell, and no shell is of any worth after the chick is hatched. But sometimes error is so great that its recti-

4. *Conseillers Morontiels.* Ces ministres sont ainsi nommés parce qu'ils sont chargés d'enseigner, de diriger et de conseiller les mortels survivants des mondes d'origine humaine, les âmes en transit vers les écoles supérieures des sièges systémiques. Ils sont les éducateurs de ceux qui cherchent à voir clair dans l'unité expérientielle de niveaux de vie divergents, qui essaient d'intégrer les significations et d'unifier les valeurs ; c'est le rôle de la philosophie dans la vie terrestre et de la mota sur les sphères morontielles.

La mota est plus qu'une philosophie supérieure. Elle se compare à la philosophie comme deux yeux à un oeil. Elle a un effet stéréoscopique sur les significations et les valeurs. L'homme matériel ne voit l'univers pour ainsi dire qu'avec un oeil—il le voit plat. Les étudiants des mondes des maisons obtiennent la perspective cosmique—la profondeur—en surimposant les perceptions de la vie morontielle à celles de la vie physique. Et c'est en grande partie le ministère infatigable de leurs conseillers séraphiques qui leur permet de bien mettre au point cette surimposition des points de vue matériels et morontiels. Ces conseillers mettent une grande patience à enseigner les étudiants des mondes des maisons et les progressors morontiels. Bien des conseillers instructeurs de l'ordre suprême des séraphins ont commencé leur carrière en conseillant les âmes des mortels du temps récemment libérées.

5. *Techniciens.* Ce sont les séraphins qui aident les jeunes ascendeurs à s'adapter à l'environnement nouveau et relativement étrange des sphères morontielles. La vie sur les mondes de transition comporte un contact effectif avec les énergies et les matériaux des niveaux physiques et morontiels, et, dans une certaine mesure, avec les réalités spirituelles. Il faut que les ascendeurs s'acclimatent à chaque nouveau stade de la vie morontielle, et, en tout cela, les techniciens séraphiques les aident considérablement. Ces séraphins opèrent comme agents de liaison avec les Superviseurs de Pouvoir Morontiel et les Maîtres Contrôleurs Physiques. Leur fonction est surtout d'enseigner aux pèlerins du temps la nature des énergies utilisées sur les sphères de transition. Ils servent, en cas d'urgence, comme traverseurs d'espace et accomplissent de nombreuses autres tâches régulières et spéciales.

6. *Instructeurs-Archivistes.* Ces séraphins enregistrent les affaires qui se passent aux frontières du spirituel et du physique, les relations des hommes avec les anges, les affaires morontielles des royaumes inférieurs de l'univers. Ils enseignent également les techniques efficaces et pratiques pour enregistrer les faits. La coordination et l'assemblage intelligents de données connexes comportent un sens artistique, et cet art est rehaussé par la collaboration avec les artisans célestes. Même les mortels ascendants peuvent s'affilier ainsi avec les séraphins archivistes.

Les archivistes de tous les ordres séraphiques consacrent un certain temps à éduquer et à entraîner les progressors morontiels. Ces conservateurs angéliques des faits temporels sont les instructeurs idéaux de tous les chercheurs de faits. Avant de quitter Jérusem, vous serez bien au courant de l'histoire de Satania et de ses 619 mondes habités. Une grande partie de cette histoire vous aura été communiquée par les archivistes séraphiques.

Ces anges font tous partie de la chaîne des archivistes, qui s'étend depuis les plus humbles jusqu'aux plus élevés des conservateurs de faits temporels et de vérités éternelles. Un jour, ils vous enseigneront à rechercher la vérité aussi bien que les faits, à développer votre âme aussi bien que votre mental. Dès maintenant, vous devriez apprendre à arroser le jardin de votre cœur aussi bien qu'à rechercher les sables arides de la connaissance. Les formes ne servent plus à rien quand les leçons sont apprises. On ne peut obtenir un poussin sans coquille d'œuf, et nulle coquille n'a de valeur

fiction by revelation would be fatal to those slowly emerging truths which are essential to its experiential overthrow. When children have their ideals, do not dislodge them; let them grow. And while you are learning to think as men, you should also be learning to pray as children.

Law is life itself and not the rules of its conduct. Evil is a transgression of law, not a violation of the rules of conduct pertaining to life, which *is* the law. Falsehood is not a matter of narration technique but something premeditated as a perversion of truth. The creation of new pictures out of old facts, the restatement of parental life in the lives of offspring—these are the artistic triumphs of truth. The shadow of a hair's turning, premeditated for an untrue purpose, the slightest twisting or perversion of that which is principle—these constitute falseness. But the fetish of factualized truth, fossilized truth, the iron band of so-called unchanging truth, holds one blindly in a closed circle of cold fact. One can be technically right as to fact and everlastingly wrong in the truth.

7. *Ministering Reserves.* A large corps of all orders of the transition seraphim is held on the first mansion world. Next to the destiny guardians, these transition ministers draw the nearest to humans of all orders of seraphim, and many of your leisure moments will be spent with them. Angels take delight in service and, when unassigned, often minister as volunteers. The soul of many an ascending mortal has for the first time been kindled by the divine fire of the will-to-service through personal friendship with the volunteer servers of the seraphic reserves.

From them you will learn to let pressure develop stability and certainty; to be faithful and earnest and, withal, cheerful; to accept challenges without complaint and to face difficulties and uncertainties without fear. They will ask: If you fail, will you rise indomitably to try anew? If you succeed, will you maintain a well-balanced poise—a stabilized and spiritualized attitude—throughout every effort in the long struggle to break the fetters of material inertia, to attain the freedom of spirit existence?

Even as mortals, so have these angels been father to many disappointments, and they will point out that sometimes your most disappointing disappointments have become your greatest blessings. Sometimes the planting of a seed necessitates its death, the death of your fondest hopes, before it can be reborn to bear the fruits of new life and new opportunity. And from them you will learn to suffer less through sorrow and disappointment, first, by making fewer personal plans concerning other personalities, and then, by accepting your lot when you have faithfully performed your duty.

You will learn that you increase your burdens and decrease the likelihood of success by taking yourself too seriously. Nothing can take precedence over the work of your status sphere—this world or the next. Very important is the work of preparation for the next higher sphere, but nothing equals the importance of the work of the world in which you are actually living. But though the *work* is important, the *self* is not. When you feel important, you lose energy to the wear and tear of ego dignity so that there is little energy left to do the work. Self-importance, not work-importance, exhausts immature creatures; it is the self element that exhausts, not the effort to achieve. You can do important work if you do not become self-important; you can do several things as easily as one if you leave yourself out. Variety is restful; monotony is what wears and exhausts. Day after day is alike—just life or the alternative of death.

après l'éclosion du poussin. Mais l'erreur est parfois si grande qu'en la rectifiant par révélation, on porterait un coup fatal aux vérités qui émergent lentement et qui sont essentielles pour venir à bout de l'erreur grâce à l'expérience. Lorsque des enfants ont leurs idéaux, ne les leur enlevez pas ; laissez-les grandir. Pendant que vous apprenez à penser en hommes, vous devriez aussi apprendre à prier comme des enfants.

La loi est la vie même, et non les règles de sa conduite. Le mal est une transgression de la loi, et non une violation des règles de conduite concernant la vie, qui *est* la loi. La fausseté n'est pas une affaire de technique narrative, mais quelque chose de prémédité pour travestir la vérité. La création de nouveaux tableaux en partant de faits anciens, le nouvel exposé de la vie des parents dans celles de leurs descendants—voilà les triomphes artistiques de la vérité. L'ombre d'un cheveu que l'on détourne en préméditant un dessein déloyal, la plus petite déformation ou perversion de ce qui forme un principe—voilà ce qui constitue la fausseté. Mais le fétiche de la vérité factualisée, de la vérité fossilisée, le lien de fer de la vérité dite invariable, vous maintient aveuglément dans un cercle vicieux de faits bruts. On peut avoir techniquement raison sur les faits et éternellement tort sur la vérité.

7. *Réserves Tutélaires.* Un corps important de tous les ordres de séraphins de transition est maintenu sur le premier monde des maisons. Parmi tous les ordres de séraphins et après les gardiens de la destinée, ce sont ces ministres de transition qui s'approchent le plus près des hommes, et vous passerez beaucoup de vos moments de loisirs avec eux. Les anges se réjouissent de servir et, quand ils n'ont pas d'affectation, ils servent souvent comme volontaires. Chez bien des mortels ascendants, lorsque l'âme s'embrace pour la première fois du feu divin de la volonté-de-servir, c'est à la suite d'une amitié personnelle avec les serviteurs volontaires des réserves séraphiques.

C'est d'eux que vous apprendrez à laisser les pressions produire stabilité et certitude ; à être fidèles et sérieux, et en même temps allègres ; à accepter des défis sans vous plaindre et à faire face sans crainte aux difficultés et aux incertitudes. Ils vous demanderont : Si vous échouez, vous relèverez-vous indomptablement pour essayer de nouveau ? Si vous réussissez, conserverez-vous un équilibre bien compensé—une attitude ferme et spiritualisée—au cours de chaque effort dans la longue lutte pour briser les chaînes de l'inertie matérielle, pour atteindre la liberté de l'existence spirituelle ?

À l'instar des mortels, ces anges ont engendré de nombreuses déceptions, et ils vous montreront que vos déceptions les plus décourageantes sont parfois devenues vos plus grandes bénédictions. Il arrive que la plantation d'une graine nécessite sa mort, la mort de vos plus chères espérances, avant que la graine puisse renaître pour porter les fruits d'une vie nouvelle et d'occasions renouvelées. Ils vous apprendront à éprouver moins de tristesse et de déceptions, premièrement en faisant moins de plans personnels concernant d'autres personnalités, et ensuite en acceptant votre sort lorsque vous avez fidèlement accompli votre devoir.

Vous apprendrez que vous accroissez vos fardeaux et diminuez vos chances de succès en vous prenant trop au sérieux. Rien n'a priorité sur le travail concernant votre sphère statutaire—le présent monde ou les suivants. Le travail de préparation pour la prochaine sphère plus élevée est fort important, mais rien n'est aussi important que de travailler pour le monde sur lequel vous vivez actuellement. Mais, bien que le *travail* soit important, le *moi* ne l'est pas. Quand vous vous sentez important, vous perdez tant d'énergie à justifier la fierté de votre ego qu'il reste peu d'énergie pour faire le travail. C'est l'importance attachée au moi et non l'importance attachée au travail qui épuise les créatures immatures. C'est l'élément moi qui épuise, et non l'effort pour aboutir. Vous pouvez faire une oeuvre importante si vous ne vous attribuez pas d'importance. Vous pouvez faire plusieurs choses aussi facilement qu'une seule si vous laissez votre moi de côté. La variété est reposante, c'est la monotonie qui use et épuise. Jour après jour, la veille ressemble au lendemain—elle n'offre que l'alternative de la vie ou de la mort.

7. MORONTIA MOTA

The lower planes of morontia mota join directly with the higher levels of human philosophy. On the first mansion world it is the practice to teach the less advanced students by the parallel technique; that is, in one column are presented the more simple concepts of mota meanings, and in the opposite column citation is made of analogous statements of mortal philosophy.

Not long since, while executing an assignment on the first mansion world of Satania, I had occasion to observe this method of teaching; and though I may not undertake to present the mota content of the lesson, I am permitted to record the twenty-eight statements of human philosophy which this morontia instructor was utilizing as illustrative material designed to assist these new mansion world sojourners in their early efforts to grasp the significance and meaning of mota. These illustrations of human philosophy were:

1. A display of specialized skill does not signify possession of spiritual capacity. Cleverness is not a substitute for true character.
2. Few persons live up to the faith which they really have. Unreasoned fear is a master intellectual fraud practiced upon the evolving mortal soul.
3. Inherent capacities cannot be exceeded; a pint can never hold a quart. The spirit concept cannot be mechanically forced into the material memory mold.
4. Few mortals ever dare to draw anything like the sum of personality credits established by the combined ministries of nature and grace. The majority of impoverished souls are truly rich, but they refuse to believe it.
5. Difficulties may challenge mediocrity and defeat the fearful, but they only stimulate the true children of the Most Highs.
6. To enjoy privilege without abuse, to have liberty without license, to possess power and steadfastly refuse to use it for self-aggrandizement—these are the marks of high civilization.
7. Blind and unforeseen accidents do not occur in the cosmos. Neither do the celestial beings assist the lower being who refuses to act upon his light of truth.
8. Effort does not always produce joy, but there is no happiness without intelligent effort.
9. Action achieves strength; moderation eventuates in charm.
10. Righteousness strikes the harmony chords of truth, and the melody vibrates throughout the cosmos, even to the recognition of the Infinite.
11. The weak indulge in resolutions, but the strong act. Life is but a day's work—do it well. The act is ours; the consequences God's.
12. The greatest affliction of the cosmos is never to have been afflicted. Mortals only learn wisdom by experiencing tribulation.
13. Stars are best discerned from the lonely isolation of experiential depths, not from the illuminated and ecstatic mountain tops.
14. Whet the appetites of your associates for truth; give advice only when it is asked for.

7. LA MOTA MORONTIELLE

Les plans inférieurs de la mota morontielle sont directement contigus aux niveaux supérieurs de la philosophie humaine. Sur le premier monde des maisons, on a coutume d'enseigner les étudiants retardataires par la technique des parallèles, c'est-à-dire que, dans une colonne, on présente les concepts élémentaires de signification mota, et, dans la colonne opposée, on cite des considérations analogues de philosophie humaine.

Il y a peu de temps, pendant que j'exécutais une mission sur le premier monde des maisons de Satania, j'eus l'occasion d'observer cette méthode d'enseignement. Bien que je n'aie pas le droit de vous exposer le contenu en mota de la leçon, j'ai la permission de reproduire les vingt-huit citations de philosophie humaine que l'instructeur de la morontia employait comme matériaux explicatifs pour aider les nouveaux arrivés sur les mondes des maisons dans leurs premiers efforts pour saisir le sens et la signification de la mota. Voici quels étaient ces exemples de philosophie humaine :

1. Une démonstration d'habileté spécialisée ne signifie pas que l'on possède la capacité spirituelle. L'ingéniosité n'est pas un substitut du vrai caractère.
2. Rares sont les personnes qui vivent à la hauteur de la foi qu'elles possèdent réellement. La peur irraisonnée est une fraude intellectuelle maitresse pratiquée sur l'âme mortelle en évolution.
3. Les capacités inhérentes ne peuvent pas être dépassées ; un demi-litre ne peut jamais contenir un litre. Il est impossible d'introduire mécaniquement un concept spirituel dans le moule de la mémoire matérielle.
4. Rares sont les mortels qui osent jamais retirer la totalité de leurs crédits de personnalité établis par les ministères conjugués de la nature et de la grâce. La plupart des âmes appauvries sont vraiment riches, mais elles refusent de le croire.
5. Les difficultés peuvent défier la médiocrité et vaincre les craintifs, mais elles ne font que stimuler les véritables enfants des Très Hauts.
6. Jouir de privilèges sans en abuser, disposer de la liberté sans licence, posséder le pouvoir en refusant fermement de l'utiliser pour des ambitions personnelles—tels sont les indices d'une haute civilisation.
7. Les accidents imprévus et inexplicables ne se produisent pas dans le cosmos. Les êtres célestes ne portent pas non plus assistance à une créature inférieure qui refuse d'agir selon les lumières qu'elle possède sur la vérité.
8. L'effort ne produit pas toujours de la joie, mais il n'est pas de bonheur sans effort intelligent.
9. L'action fait acquérir la force. La modération s'épanouit en charme.
10. La droiture frappe les cordes harmonieuses de la vérité, et la mélodie vibre dans tout le cosmos, allant jusqu'à reconnaître l'Infini.
11. Les faibles se complaisent à des résolutions, mais les forts agissent. La vie n'est que le travail d'un jour—exécutez-le bien. L'acte est à nous, ses conséquences appartiennent à Dieu.
12. Dans le cosmos, la plus grande affliction est de n'avoir jamais été affligé. Les mortels n'apprennent la sagesse qu'en subissant des tribulations.
13. C'est dans l'isolement solitaire des profondeurs expérientielles que l'on discerne le mieux les étoiles, et non dans l'extase et l'illumination des sommets de montagne.
14. Stimulez l'appétit de vos associés pour la vérité. Ne donnez un conseil que si on vous le demande.

15. Affectation is the ridiculous effort of the ignorant to appear wise, the attempt of the barren soul to appear rich.

16. You cannot perceive spiritual truth until you feelingly experience it, and many truths are not really felt except in adversity.

17. Ambition is dangerous until it is fully socialized. You have not truly acquired any virtue until your acts make you worthy of it.

18. Impatience is a spirit poison; anger is like a stone hurled into a hornet's nest.

19. Anxiety must be abandoned. The disappointments hardest to bear are those which never come.

20. Only a poet can discern poetry in the commonplace prose of routine existence.

21. The high mission of any art is, by its illusions, to foreshadow a higher universe reality, to crystallize the emotions of time into the thought of eternity.

22. The evolving soul is not made divine by what it does, but by what it strives to do.

23. Death added nothing to the intellectual possession or to the spiritual endowment, but it did add to the experiential status the consciousness of *survival*.

24. The destiny of eternity is determined moment by moment by the achievements of the day by day living. The acts of today are the destiny of tomorrow.

25. Greatness lies not so much in possessing strength as in making a wise and divine use of such strength.

26. Knowledge is possessed only by sharing; it is safeguarded by wisdom and socialized by love.

27. Progress demands development of individuality; mediocrity seeks perpetuation in standardization.

28. The argumentative defense of any proposition is inversely proportional to the truth contained.

Such is the work of the beginners on the first mansion world while the more advanced pupils on the later worlds are mastering the higher levels of cosmic insight and morontia mota.

8. THE MORONTIA PROGRESSORS

From the time of graduation from the mansion worlds to the attainment of spirit status in the superuniverse career, ascending mortals are denominated morontia progressors. Your passage through this wonderful borderland life will be an unforgettable experience, a charming memory. It is the evolutionary portal to spirit life and the eventual attainment of creature perfection by which ascenders achieve the goal of time—the finding of God on Paradise.

There is a definite and divine purpose in all this morontia and subsequent spirit scheme of mortal progression, this elaborate universe training school for ascending creatures. It is the design of the Creators to afford the creatures of time a graduated opportunity to master the details of the operation and adminis-

15. L'affectation est le ridicule effort des ignorants pour paraître sages, la tentative de l'âme stérile pour paraître riche.

16. On ne peut percevoir la vérité spirituelle avant d'en éprouver l'expérience, et beaucoup de vérités ne sont réellement ressenties que dans l'adversité.

17. L'ambition est dangereuse tant qu'elle n'est pas entièrement rendue sociale. Vous n'avez pas vraiment acquis une vertu avant que vos actes ne vous en aient rendu digne.

18. L'impatience est un poison de l'esprit. La colère ressemble à une pierre jetée dans un nid de frelons.

19. Il faut abandonner l'anxiété. Les déceptions les plus difficiles à supporter sont celles qui n'arrivent jamais.

20. Seul un poète peut discerner la poésie dans la prose banale de la vie courante.

21. La haute mission d'un art est de préfigurer par ses illusions une réalité supérieure de l'univers, de cristalliser les émotions du temps en une pensée d'éternité.

22. Une âme en évolution n'est pas rendue divine par ce qu'elle fait, mais par ce qu'elle s'efforce de faire.

23. La mort n'a rien ajouté aux possessions intellectuelles ni à la dotation spirituelle, mais elle a ajouté au statut expérientiel la conscience de la survie.

24. La destinée de l'éternité se détermine d'instant en instant par les accomplissements de la vie quotidienne. Les actes d'aujourd'hui forment la destinée de demain.

25. La grandeur ne consiste pas tant à posséder de la force qu'à l'employer sagement et divinement.

26. On ne possède la connaissance qu'en la partageant ; elle est sauvegardée par la sagesse et rendue sociale par l'amour.

27. Le progrès exige le développement de l'individualité. La médiocrité cherche à se perpétuer dans l'uniformité.

28. L'argumentation nécessaire pour défendre une thèse est inversement proportionnelle à la vérité contenue dans cette thèse.

Tel est le travail des débutants sur le premier monde des maisons, tandis que les élèves plus avancés sur les mondes suivants maîtrisent les niveaux supérieurs de clairvoyance cosmique et de mota morontielle.

8. LES PROGRESSEURS MORONTIELS

Depuis l'obtention des grades dans les mondes des maisons jusqu'à celle du statut spirituel dans la carrière superuniverselle, les mortels ascendants s'appellent progressors morontiels. Votre passage par cette merveilleuse vie frontalière restera une expérience inoubliable et un souvenir charmant ; c'est la porte évolutionnaire vers la vie spirituelle et vers l'accomplissement final de la perfection des créatures par laquelle les ascendeurs atteignent le but du temps—trouver Dieu au Paradis.

Le plan morontiel de progression des mortels et le plan spirituel qui lui fait suite, cette école universelle d'éducation minutieuse des créatures ascendantes, comportent un dessein divin et bien défini. C'est le plan des Créateurs pour fournir aux créatures du temps des occasions progressives de maîtriser les détails

tration of the grand universe, and this long course of training is best carried forward by having the surviving mortal climb up gradually and by actual participation in every step of the ascent.

The mortal-survival plan has a practical and serviceable objective; you are not the recipients of all this divine labor and painstaking training only that you may survive just to enjoy endless bliss and eternal ease. There is a goal of transcendent service concealed beyond the horizon of the present universe age. If the Gods designed merely to take you on one long and eternal joy excursion, they certainly would not so largely turn the whole universe into one vast and intricate practical training school, requisition a substantial part of the celestial creation as teachers and instructors, and then spend ages upon ages piloting you, one by one, through this gigantic universe school of experiential training. The furtherance of the scheme of mortal progression seems to be one of the chief businesses of the present organized universe, and the majority of innumerable orders of created intelligences are either directly or indirectly engaged in advancing some phase of this progressive perfection plan.

In traversing the ascending scale of living existence from mortal man to the Deity embrace, you actually live the very life of every possible phase and stage of perfected creature existence within the limits of the present universe age. From mortal man to Paradise finaliter embraces all that now can be—encompasses everything presently possible to the living orders of intelligent, perfected finite creature beings. If the future destiny of the Paradise finaliters is service in new universes now in the making, it is assured that in this new and future creation there will be no created orders of experiential beings whose lives will be wholly different from those which mortal finaliters have lived on some world as a part of their ascending training, as one of the stages of their agelong progress from animal to angel and from angel to spirit and from spirit to God.

[Presented by an Archangel of Nebadon.]

de fonctionnement et d'administration du grand univers, et la meilleure manière de poursuivre ce long cours d'entraînement consiste à élever graduellement les mortels en les faisant effectivement participer à chacune des étapes de l'ascension.

Le plan de survie des mortels a un but pratique et utile. Si vous êtes les récipiendaires de tout ce travail divin et de cet entraînement soigné, ce n'est pas simplement en vue de survivre pour jouir d'une félicité perpétuelle et d'un bien-être éternel. Il y a un but de service transcendant caché au-delà de l'horizon du présent âge de l'univers. Si les Dieux avaient simplement projeté de vous emmener dans une longue excursion de joie éternelle, ils n'auraient certainement pas transformé l'univers entier en une seule immense et complexe école d'éducation pratique, réquisitionné une partie substantielle des créatures célestes comme maîtres et instructeurs, et ensuite passé des âges et des âges à vous piloter un par un à travers cette gigantesque école universelle d'éducation expérimentielle. Le développement du plan de progression des mortels paraît être l'un des principaux soucis du présent univers organisé, et la majorité d'un nombre incalculable d'ordres d'intelligences créées est, soit directement, soit indirectement, occupée à faire progresser une phase ou une autre de ce plan de perfection graduelle.

En franchissant l'échelle ascendante de l'existence vivante depuis l'état d'homme mortel jusqu'à l'embrassement de la Dêité, vous vivez effectivement la vie même des créatures rendues parfaites existant à tous les stades et phases que l'on peut rencontrer dans les limites du présent âge de l'univers. L'intervalle entre l'état d'homme mortel et le statut de finalitaire au Paradis englobe tout ce qui peut exister aujourd'hui—tout ce qui est présentement possible pour les ordres vivants de créatures finies intelligentes et rendues parfaites. Si la destinée future des finalitaires du Paradis est de servir dans les nouveaux univers actuellement en formation, il est certain que cette nouvelle et future création ne contiendra pas d'ordres de créatures expérimentielles dont la vie soit entièrement différente de celle que les finalitaires mortels auront vécue sur quelque monde, en tant que partie de leur entraînement ascendant, en tant que l'une des étapes de leur progrès d'âge en âge pour passer de l'état animal à celui d'ange, puis de l'état d'ange à celui d'esprit, et de celui d'esprit à celui de Dieu.

[Présenté par un Archange de Nébadon.]