

LES SALLES DE RÉSURRECTION

47:3.2 Le vrai centre de toutes les activités sur le premier monde des maisons est la salle de résurrection, le temple colossal où l'on reconstitue les personnalités. Cette construction gigantesque est le lieu de rencontre central des gardiens séraphiques de la destinée, des Ajusteurs de Pensée et des archanges de la résurrection. Les Porteurs de Vie opèrent aussi avec ces êtres célestes pour ressusciter les morts.

47:3.5 Partant du Temple de la Vie Nouvelle s'étendent sept ailes radiales, les salles de résurrection des races mortelles. Chacune de ces structures est consacrée à la reconstitution de ceux qui appartiennent à l'une des sept races du temps. Chacune des sept ailes contient cent-mille chambres personnelles de résurrection et se termine par les salles circulaires d'assemblage en classe qui servent de chambres de réveil pour un nombre d'individus allant jusqu'à un million. Ces salles sont entourées par les chambres où l'on reconstitue les personnalités des races mixtes des mondes postadamiques normaux. Quelle que soit la technique employée sur les mondes individuels du temps lors des résurrections dispensationnelles ou spéciales, la véritable reconstitution consciente d'une personnalité actuelle et complète a lieu dans les salles de résurrection de la première maisonnia. Pendant toute l'éternité, vous conserverez la mémoire des profondes impressions que vous aurez ressenties en assistant pour la première fois à ces matinées de résurrection.

47:3.6 Partant des salles de résurrection, vous allez au secteur Melchizédek où l'on vous affecte une résidence permanente. Vous entrez alors dans une période de dix jours de liberté personnelle. Vous êtes libre d'explorer le voisinage immédiat de votre nouveau foyer et de vous familiariser avec le programme qui vous attend dans l'avenir immédiat. Vous avez aussi le temps de satisfaire votre désir de consulter le registre des inscriptions et de rendre visite à ceux que vous aimiez et aux autres amis terrestres qui vous ont précédé sur ces mondes. À la fin de vos dix jours de loisirs, vous commencez la deuxième étape du voyage vers le Paradis, car les mondes des maisons ne sont pas simplement des planètes où l'on vous retient, mais des sphères d'entraînement effectif.

47:4.4 Lors de chaque avance d'un monde des maisons à un autre, vous acquérez un corps morontiel nouvellement formé et convenablement approprié. Vous vous endormez pour le transport séraphique et vous vous réveillez dans les salles de résurrection avec le nouveau corps non développé, à la manière dont vous étiez arrivés pour la première fois sur le monde des maisons numéro un, sauf que l'Ajusteur de Pensée ne vous quitte pas pendant les sommeils de transit entre les maisonnies. À partir du moment où vous avez passé d'un monde évolutionnaire sur le monde initial des maisons, votre personnalité reste intacte.

48:2.17 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 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.

49:6.19 Ils sont les mortels qui ont fusionné avec leur Ajusteur durant la vie mortelle, et ces personnalités fusionnées avec l'Ajusteur traversent librement l'espace avant d'être revêtus de formes morontielles. Ces âmes fusionnées vont directement par transit d'Ajusteur aux salles de résurrection des sphères morontielles supérieures, où elles reçoivent leur investiture morontielle initiale exactement comme les autres mortels arrivant des mondes évolutionnaires.

112:5.16 La situation qui rend la repersonnalisation possible est créée dans les salles de résurrection des planètes réceptrices morontielles de l'univers local. Là, dans les chambres d'assemblage de la vie, les autorités supervisantes fournissent cette combinaison d'énergie universelle — morontielle, mentale et spirituelle — qui permet de restituer la conscience au survivant endormi. Le réassemblage des parties constituantes d'une personnalité autrefois matérielle implique :

113:6.5 Le séraphin gardien est le fiduciaire conservateur des valeurs de survie de l'âme endormie du mortel, tandis que l'Ajusteur absent est l'identité de cet être immortel de l'univers. Quand les deux collaborent dans les salles de résurrection de maisonnia en conjonction avec la forme morontielle nouvellement construite, le réassemblage des facteurs constituants de la personnalité de l'ascendeur mortel a lieu.

113:6.7 Cependant, quand un âge planétaire se termine, quand on rassemble ceux qui se trouvent dans les cercles inférieurs d'accomplissement humain, c'est leurs gardiens collectifs qui les réassemblent dans les salles de résurrection des sphères des maisons, ainsi que le rapportent vos Écritures : « Et il enverra ses anges à voix puissante, et il rassemblera ses élus d'une extrémité à l'autre du royaume. »

188:3.11 Dans la vaste cour des salles de résurrection du premier monde des maisons de Satania, on peut maintenant observer un magnifique édifice morontiel-matériel connu sous le nom de « Monument commémoratif de Micaël » et portant actuellement le sceau de Gabriel. Ce mémorial fut créé peu après que Micaël eut quitté ce monde, et il porte l'inscription suivante : « En commémoration du transit mortel de Jésus de Nazareth sur Urantia. »

Source: Le livre d'Urantia

DISPOSITION DE LA SALLE DE RÉSURRECTION DU PREMIER MONDE DES MAISONS

