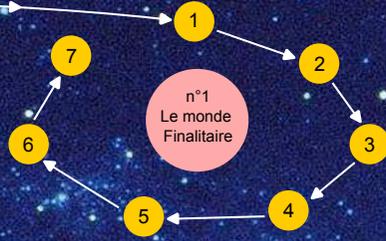


Les 7 Mondes des Maisons

à peu près la taille de la Terre

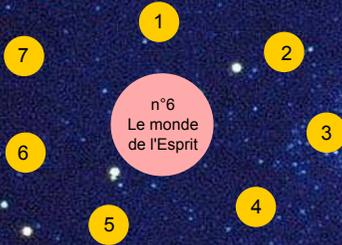
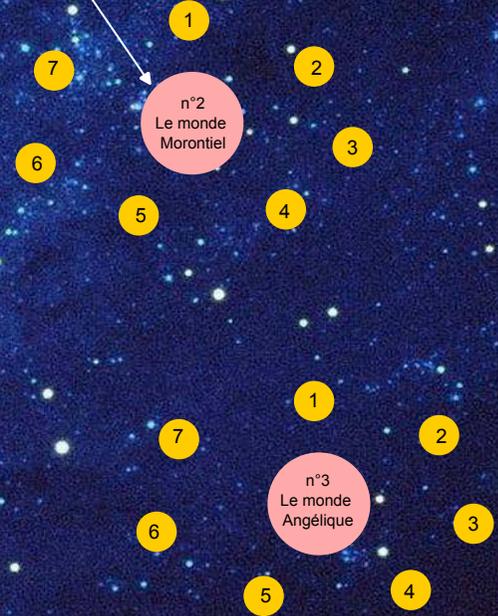
Terre

de nombreuses années-lumière à part



7 Mondes de Transition

à peu près 10 fois la taille de la Terre



Les sphères majeures de Jérusem

Les Mondes Transitionnels de Culture

1. Le monde Finalitaire C'est le siège du corps finalitaire du système local ; il est entouré des mondes de réception, les sept mondes des maisons, si pleinement consacrés au plan d'ascension des mortels. Le monde finalitaire est accessible aux habitants des sept mondes des maisons. Des séraphins transporteurs assurent le transport aller et retour des personnalités ascendantes qui effectuent ces pèlerinages destinés à cultiver leur foi en la destinée ultime des mortels de transition. Bien que les finalitaires et leurs édifices ne soient pas ordinairement perceptibles à la vision morontielle, vous serez plus que passionnés quand les transformateurs d'énergie et les Superviseurs de Pouvoir Morontiel vous permettront d'apercevoir de temps en temps ces hautes personnalités d'esprit qui ont effectivement parachevé l'ascension du Paradis, et qui sont revenus sur les mondes mêmes où vous commencez ce long voyage, pour garantir que vous avez la faculté et le pouvoir de réussir cette prodigieuse entreprise. Tous les hôtes des mondes des maisons se rendent sur la sphère finalitaire au moins une fois par an pour les assemblées où ils aperçoivent les finalitaires.
2. Le monde Morontiel Cette planète est le siège des superviseurs de la vie morontielle ; elle est entourée des sept sphères où les chefs morontiels entraînent leurs associés et leurs assistants, êtres morontiels aussi bien que mortels ascendants.
3. Le monde Angélique C'est le siège de toutes les armées séraphiques engagées dans les activités du système. Il est entouré des sept mondes où l'on entraîne et instruit les anges. Ce sont les sphères sociales séraphiques.
4. Le monde des Superanges Cette sphère est, dans Satania, le foyer des Brillantes Étoiles du Soir et d'une vaste affluence d'êtres coordonnés ou presque coordonnés. Les sept satellites de ce monde sont affectés aux sept groupes majeurs de ces êtres célestes non dénommés.
5. Le monde des Fils Cette planète est le quartier général des Fils divins de tous ordres, y compris les fils trinitisés par des créatures. Les sept mondes qui les entourent sont affectés à certains groupements individuels de ces fils divinement reliés.
6. Le monde de l'Esprit Cette sphère sert de lieu de rencontre systémique aux hautes personnalités de l'Esprit Infini. Les sept satellites qui l'entourent sont affectés à des groupes individuels de ces divers ordres. Mais il n'y a pas de représentant de l'Esprit sur le monde numéro six, et l'on ne peut pas davantage observer une telle présence sur les capitales des systèmes ; la Divine Ministre de Salvington est partout dans Nébadon.
7. Le monde du Père C'est la sphère silencieuse du système. Nul groupe d'êtres n'y est domicilié. Le grand temple de lumière occupe un emplacement central, mais on ne peut discerner personne à l'intérieur. Tous les êtres de tous les mondes du système y sont bienvenus comme adorateurs.

En passant par les sept mondes des maisons, vous progresserez aussi par ces sphères culturelles et sociales où s'établit un contact croissant avec la morontia. Quand vous avancez du premier monde des maisons au second, vous devenez éligible pour recevoir une autorisation de visiter le siège transitionnel numéro 2, le monde morontiel, et ainsi de suite. Et, lorsque vous vous trouvez sur une quelconque des six sphères culturelles, vous pouvez, sur invitation, visiter et observer n'importe lequel des sept mondes qui l'entourent où s'exercent les activités collectives associées.