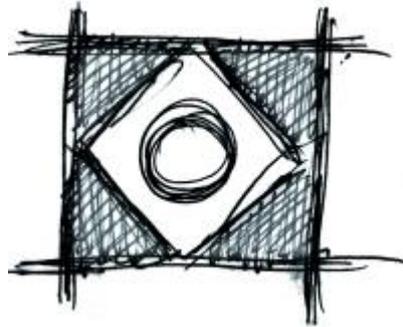


RIEPILOGO CERCATORE



PERIODO DI SVILUPPO	35 - 42 anni Età adulta
PIANETA	Mercurio
SEGNO	Vergine
CASA	Sesta - Il quotidiano, il lavoro e la routine, la salute (Vergine)
ASSE DI ENERGIA	Orfano - Cercatore - Sovrano
QUALITÀ	CURIOSITÀ Ricerca di significato, ambizione, vocazione, idealismo, amore della conoscenza, autonomia, libertà, distacco, capacità di separarsi e continuare a cercare altrove, coraggio, rischio
OMBRA	IMPAZIENZA Fretta, fuga, curiosità superficiale, indiscrezione, distrazione per ingannare la ricerca vera, perfezionismo, eccesso di ambizione, superbia, ostinazione, criticismo, freddezza, razionalizzazione
SCOPO NELLA VITA	Scoprire se stessi differenziandosi dagli altri, ricerca di una vita o di un modo d'essere migliori, la ricerca della felicità, la spinta ad ascendere

PAURA	Di essere bloccato, imprigionato, del conformismo
RELAZIONE CON IL DRAGO/PROBLEMA	Fugge cercando altrove oppure lo esplora, lo analizza, lo studia, lo osserva dall'esterno con la mente e ne prende le distanze, trovando una soluzione con la strategia
LEZIONE DA IMPARARE	Continuare ad avere fede che arriverà prima o poi alla meta anche se si vaga nel deserto
TEMATICHE DA ESPLORARE	La vocazione, il destino, la ricerca della visione, l'etica del viaggio, la guida, accedere ai misteri della vita, dell'amore e della morte, la conoscenza, la ricerca dei significati, la libertà da ogni legame

Il Creatore



Il Creatore è la parte di noi collegata al **potere creativo dell'universo**: ogni volta che creiamo qualcosa, strutturiamo qualcosa, ci avviciniamo a Dio, al Padre Creatore, e nello stesso tempo al **Dio che è dentro di noi**.

Nel momento in cui prendiamo coscienza del nostro collegamento con la fonte creativa dell'universo, iniziamo a prendere coscienza della nostra parte nella creazione (**Responsabilità**). È il nostro Spirito e non il nostro Io che crea la vita.

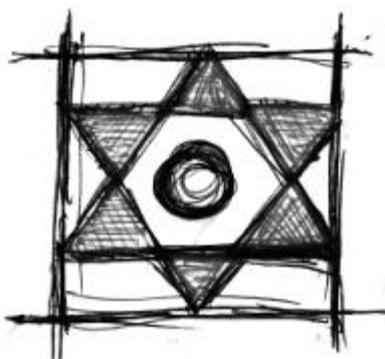
Quando perdiamo questo contatto, il nostro Spirito può manifestarsi attraverso il Distruttore e scegliere la malattia, la sofferenza o la perdita per iniziarci a una saggezza più profonda e metterci in contatto con la responsabilità di creare in maniera autentica la nostra vita.

Dalle ceneri, dal sacrificio, dalla morte, rinasce la nuova vita, cioè si attiva il Creatore.

Le persone che pensano di non essere creative né originali, in realtà ancora non hanno imparato ad ascoltarsi: come lo scultore libera una figura che vede imprigionata nel marmo, così noi dobbiamo **scoprire e liberare il nostro Sé nascosto all'interno**, e allora saremo originali e autentici perché **il nostro Spirito è unico nell'universo**. Essere creativi significa rispondere alle situazioni in modo sempre nuovo, senza farsi influenzare dai condizionamenti del passato e dalla memoria biologica.

L'archetipo del Creatore ci aiuta a risvegliare il seme (essenza) nascosto nel profondo della nostra identità. **Entelechia** (dal greco *én-télos-échein*, "avere dentro il proprio scopo") è il nostro "destino individuale", la missione profonda e segreta di ogni essere, è lo scopo e il senso del suo percorso evolutivo, diretto e guidato dal Creatore attraverso lo strumento dell'**Ispirazione**.

RIEPILOGO CREATORE



PERIODO DI SVILUPPO	42 -49 anni Età adulta
PIANETA	<u>X</u>
SEGNO	<u>Acquario</u>
CASA	Settima - Relazioni sociali, contratti, la Legge, la Giustizia (<u>Bilancia</u>)
ASSE DI ENERGIA	<u>Guerriero</u> - Creatore - <u>Saggio</u>
QUALITÀ	CREATIVITÀ Immaginazione, visione del futuro, fantasia, ispirazione, progettare, ideare,

	<p>espressione di sé, autenticità, originalità, fecondità, fertilità, produttività, capacità di mettere insieme gli elementi, strutturare</p>
<p>OMBRA</p>	<p>STERILITÀ Irresponsabilità, fuga dalla realtà, creazione di circostanze negative e limitate, scarsità, aridità, creazione ossessiva, mania del lavoro, la scienza senza l'anima</p>
<p>SCOPO NELLA VITA</p>	<p>Creazione di se stessi e di una nuova vita migliore</p>
<p>PAURA</p>	<p>Del giudizio altrui, dell'incapacità a livello di immaginazione e di realizzazione, della mancanza di originalità e autenticità</p>
<p>RELAZIONE CON IL DRAGO/PROBLEMA</p>	<p>Crea una struttura per contenerlo o lo sostituisce con qualcos'altro da sovrapporgli</p>
<p>LEZIONE DA IMPARARE</p>	<p>Riconoscere che siamo noi a creare la nostra vita, consapevolmente o inconsapevolmente, e quindi assumersene la responsabilità, deve imparare a creare in modo autentico, imparare a lasciarsi guidare dallo spirito</p>
<p>TEMATICHE DA ESPLORARE</p>	<p>L'ispirazione, la creazione, figli, progetti, karma e dharma, la proiezione, il simbolo, l'arte, la psicomagia</p>

Il Distruttore



A un certo punto della vita arriva il momento in cui scopriamo che tutto ciò per cui abbiamo lavorato non esiste più. Quello in cui abbiamo creduto è finito nel nulla. Ci sentiamo falliti, vuoti, delusi, amareggiati, andiamo in pezzi e **la vita non ha più senso**. Proviamo un senso di **impotenza** e di **ingiustizia** verso la vita, verso forze più grandi di noi, ci sentiamo in balia del fato, con la sensazione che ci sia caduto il mondo addosso.

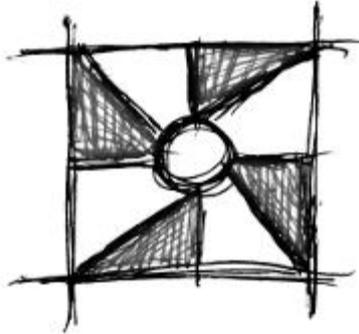
In quei momenti è attivo il Distruttore che è essenziale alla **metamorfosi**, alla **crescita**, all'**evoluzione** e agisce tramite abbandono, tradimento, giudizio, flagellazione, derisione, supplizio, smembramento, frantumazione, crocifissione, morte e rinascita: questi sono tutti elementi del processo di **Iniziazione**, e permettono il **Risveglio**.

I misteri dell'amore, della nascita e della morte esigono un **sacrificio** per essere compresi; il Distruttore ci aiuta a interrompere le relazioni che non funzionano, a sbarazzarci di modi di pensare e di essere non più confacenti alle nostre esigenze, a lasciare andare tutte le cose a cui si è attaccati, a destrutturarsi da tutti gli schemi e le regole, da tutti i condizionamenti.

Il Distruttore è l'**Angelo della Morte** che ci rende autentici, spogliandoci del superfluo e dell'inutile, e ci fa capire che tutto quello che conta è l'**esperienza che rimane nell'anima** e non nelle cose terrene.

Bisogna essere alleati della morte, vivere camminando a fianco della morte con la consapevolezza che si può morire da un momento all'altro, solo così si può vivere pienamente il **momento presente** nel qui e ora.

RIEPILOGO DISTRUTTORE



PERIODO DI SVILUPPO	49 - 56 anni Età adulta
PIANETA	<u>Plutone</u>
SEGNO	<u>Scorpione</u>
CASA	Ottava - Perdita, Morte e Resurrezione, gestione dei beni comuni (<u>Scorpione</u>)
ASSE DI ENERGIA	<u>Angelo Custode</u> - Distruttore - <u>Folle</u>
QUALITÀ	NON ATTACCAMENTO metamorfosi, cambiamento, capacità di lasciare andare, distacco, umiltà, presenza nel qui e ora
OMBRA	DISTRUTTIVITÀ abuso di sostanze dannose, eccessi e azioni pericolose, scarsa considerazione della vita e della proprietà propria e altrui, criminalità, morte, sofferenza, fallimento, resistenza al cambiamento, attaccamento a vecchi schemi
SCOPO NELLA VITA	Crescita, cambiamento, metamorfosi
PAURA	Della stagnazione, della morte senza rinascita, della fine, dell'arresto

RELAZIONE CON IL DRAGO/PROBLEMA	Lo distrugge, lo smonta pezzo per pezzo, lo destruttura
LEZIONE DA IMPARARE	Trasformazione, imparare a lasciar andare, imparare a cambiare, imparare l'umiltà
TEMATICHE DA ESPLORARE	Il cambiamento e gli ostacoli, la lealtà familiare, la morte e la rinascita, lasciare andare, la rinuncia all'ego, il sintomo e la malattia, la pulsione inconscia di morte, aborto, omicidio, suicidio, tradimento, la danza di Eros e Thanatos, la perdita e l'integrazione del lutto, Plutone e il regno dei morti

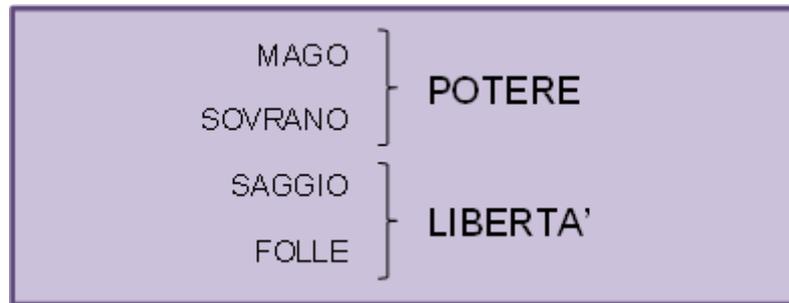
Il Ritorno



Il Ritorno è il ritorno a se stessi, costruirsi il proprio regno così come lo vuole la propria anima, compiere il proprio destino, realizzare tutte le potenzialità che ci sono state date, metterle a frutto per noi e per gli altri. Lo scopo di questa fase della vita è costruirsi il proprio **Regno** e diventare Re e Regine: è importante **gestire il lavoro, il denaro e le relazioni con giustizia, ordine e benevolenza** (Sovrano), sapendo **cogliere i sottili e invisibili legami tra tutto ciò che esiste** (Mago), sviluppando la **consapevolezza che la realtà è un'illusione** (Saggio), senza perdere la **capacità di godere pienamente e prendere ogni cosa come un gioco** (Folle).

In questa fase si arriva alla conquista del vero **Potere**, dato dallo sviluppo e integrazione di Mago e Sovrano, ovvero della capacità visionaria di trasformare la realtà e vedere oltre le apparenze unitamente alla capacità di governare e gestire le risorse e opportunità; in un secondo momento si acquisisce la piena e completa **Libertà**, grazie allo sviluppo e integrazione di Saggio e Folle, che danno accesso alla verità sul mondo e su se stessi assieme alla capacità di gioire, di sdrammatizzare,

di godere pienamente di ogni attimo con la consapevolezza che ogni cosa è importante, e allo stesso tempo niente lo è.



Se il più delle volte l'infanzia è un inferno, l'età adulta il purgatorio, la vecchiaia può rappresentare il **Paradiso**, ovviamente solo laddove siamo riusciti a compiere il viaggio in un certo modo e siamo riusciti a riconquistarcelo.

Il Mago



Ogni Sovrano ha bisogno di un Mago che sia capace di predire il futuro, guarire i malati, creare rituali in grado di unire i membri di una comunità e mantenere il duraturo contatto con la **dimensione spirituale**.

Il Mago è lo **sciamano**, lo **stregone**, l'**alchimista**, il **guaritore**, il **veggente**, l'**oracolo**, il **sacerdote**, l'**esorcista**, lo **psicologo**. Il Mago ha la funzione di consigliare il Sovrano in modo che le leggi che promulga per il regno siano in connessione con le leggi universali e naturali allo scopo di evitare il mero arbitrio. Il Mago è anche in grado di realizzare i desideri e le aspirazioni del Sovrano, come anche di guarirlo, ma spesso agisce autonomamente, quando avverte i problemi prima che si verifichino, grazie alla sua capacità di visione e presentimento.

Nell'immaginario narrativo è **Merlino**, o **Gandalf**, un personaggio in contatto con una realtà superiore, che vede in modo diverso se stesso e tutto quello che accade: al Mago il sacro non appare come qualcosa di trascendente che sta in alto, ma è immanente in tutte le cose.

L'archetipo del Mago è la capacità di **pregare**, di **rivolgersi all'universo**, a Dio, di entrare in dialogo con il sacro presente nella realtà; il Mago attua il comando evangelico: *“Chiedete e vi sarà dato, cercate e troverete, bussate e vi sarà aperto.”*

Tutti sperimentiamo spontaneamente stati alterati di coscienza quando sogniamo (nel sonno o ad occhi aperti), ma il punto è farlo volontariamente e consapevolmente: **la Magia è l'Arte di cambiare la coscienza consapevolmente**, viaggiare tra i mondi invisibili, comprendere tutte le tecniche degli stati alterati di coscienza

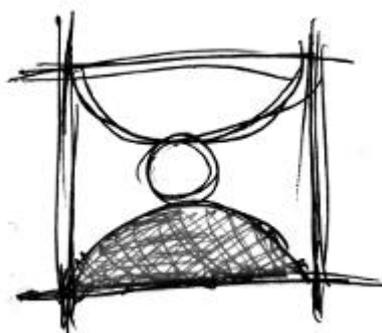
Il Potere del Mago è quello di trasformare la realtà cambiando la coscienza e creare un campo di energia positiva in grado di realizzare i desideri e le aspirazioni del Sovrano (**La Magia del Fare**).

Mosè, Gesù, Buddha compivano regolarmente miracoli. Se dobbiamo camminare sulla loro strada dobbiamo poterli compiere anche noi.

Via via che diventiamo più grandi, più sani e consapevoli mettiamo in moto un'onda che si ripercuote sugli altri. Ogni volta che denominiamo una realtà in modo tale da sminuire persone e possibilità, noi, sia pure involontariamente, stiamo praticando magia nera.

Il Mago ci insegna a usare il potere di nominare per dare forza agli altri e trasformare situazioni limitanti e frustranti in opportunità positive.

RIEPILOGO MAGO



PERIODO DI SVILUPPO	56 - 63 anni Età adulta
PIANETA	<u>Y</u>
SEGNO	<u>Gemelli</u>
CASA	Nona - Il Lontano, lo Studio, i Viaggi, la Spiritualità (<u>Sagittario</u>)
ASSE DI ENERGIA	<u>Innocente</u> - <u>Amante</u> - Mago
QUALITÀ	FEDE Trasmutazione alchemica, connessione con il mondo invisibile, certezza, potere interiore, magnetismo, chiaroveggenza, sensi sottili
OMBRA	MAGIA NERA Uso del potere a scopi malvagi, possessioni, evocare le forze del male, diffusione del terrore, prestigiatore, illusionista, ciarlatano, suggestione
SCOPO NELLA VITA	Trasformare la realtà attraverso l'uso cosciente delle energie invisibili
PAURA	Che sia tutto inutile, che non ci sia niente da fare, perdita della fede e della

	speranza
RELAZIONE CON IL DRAGO/PROBLEMA	Lo trasforma in un'opportunità, lo trasforma in ricchezza, in energia, in denaro, lo sfrutta al meglio
LEZIONE DA IMPARARE	Essere strumento di Dio, sintonizzarsi con il Cosmo, agire per il bene
TEMATICHE DA ESPLORARE	La realtà invisibile, la dimensione spirituale e la fisica quantistica, il campo morfogenetico, le forme-pensiero, i simboli e i segni, rete, interconnessione

Il Sovrano



Lo scopo del Viaggio dell'Eroe è costruirsi un **Regno** per diventare i **Re** o le **Regine** della propria vita: durante il viaggio si acquisiscono le capacità per diventare leader, ci si prepara al comando, alla regalità. Il Sovrano **materializza** nel mondo visibile ciò che il Mago proietta nel mondo invisibile.

Per diventare Sovrani bisogna assumersi la **responsabilità della propria vita**, ossia bisogna essere partiti per il Viaggio, aver sconfitto il Drago e trovato il Tesoro; il Regno a cui tornare è la nostra vita, ciascuno la propria, qualunque essa sia.

L'esterno riflette l'interno, **il Re e il suo Regno sono uno**: se il Regno è arido e sterile è perché c'è aridità e sterilità nel Sovrano.

La regalità ha delle prerogative, ma anche dei doveri e delle responsabilità: la vita del Sovrano è ricca e privilegiata, ma esige anche un grande **rigore morale**; il sovrano deve essere realista, deve prendere iniziative appropriate alle situazioni concrete, come richiede la politica del potere. Il prezzo della responsabilità e del potere è la **rinuncia ad una parte della libertà**: il Sovrano deve essere disposto a rinunciare a qualcosa di sé, a molte attraenti opportunità, in favore del **bene del Regno**.

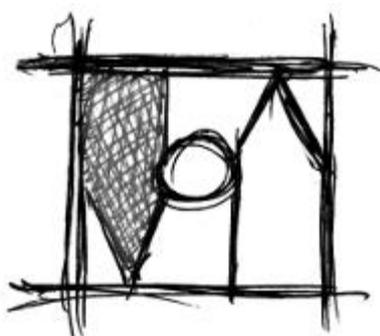
Il Sovrano che è dentro di noi è sempre alla ricerca del **potenziale segreto** delle persone che ci circondano per far sì che ogni talento possa essere impiegato in modo produttivo. Egli sa che il Regno non può essere pienamente produttivo se non regna l'**armonia** e i conflitti non vengono gestiti in maniera efficace. Il compito del Sovrano è promuovere l'**ordine**, la **pace**, la **prosperità** e l'**abbondanza**.

Il Sovrano inoltre sa che per il più alto livello di rendimento nessuna risorsa deve essere sprecata, e per lui la cosa più triste è sprecare la vita.

Il problema del Sovrano è che spesso si attacca alle cose materiali e agli schemi e rischia di diventare un arido burocrate anziché una guida illuminata. Egli deve imparare a **rinnovarsi**, a ripartire continuamente per il Viaggio e ritornare con nuova energia e nuovo entusiasmo.

Solo così, attraverso il costante **sacrificio di se stesso** (*Il Re è morto! Lunga Vita al Re!*) il Regno potrà prosperare a lungo. Il Sovrano illuminato ha ben compreso che il più grande paradosso è che **per vivere dobbiamo morire!**

RIEPILOGO SOVRANO



PERIODO DI SVILUPPO	63 - 70 anni Vecchiaia
PIANETA	<u>Sole</u>

SEGNO	<u>Leone</u>
CASA	Decima - Autorealizzazione, Indipendenza (<u>Capricorno</u>)
ASSE DI ENERGIA	<u>Orfano</u> - <u>Cercatore</u> - Sovrano
QUALITÀ	COMANDO Autorealizzazione e successo materiale, responsabilità, potere decisionale, autorevolezza, leadership, autostima e valore di sé, regalità, dignità, controllo, ordine, competenza, visione globale, organizzazione, gestione, programmazione, pianificazione
OMBRA	TIRANNIA Assolutismo, dittatura, dispotismo, arbitrio, nepotismo, aridità, attaccamento al potere, uso del potere per scopi personali, sfruttamento incontrollato delle risorse
SCOPO NELLA VITA	Edificare un regno armonioso, giusto, prospero e felice
PAURA	Il caos, la perdita di controllo, gli attacchi esterni e le divisioni interne
RELAZIONE CON IL DRAGO/PROBLEMA	Lo utilizza in maniera costruttiva e produttiva in base al consiglio del Mago, lo integra e lo sfrutta
LEZIONE DA IMPARARE	Assumersi la responsabilità della propria vita, realizzare ed esprimere il proprio Sé più profondo nel mondo

	<p>materiale, imparare a rinunciare a una parte di libertà in favore di responsabilità, imparare a delegare agli altri</p>
<p>TEMATICHE DA ESPLORARE</p>	<p>La gestione delle risorse umane ed economiche, la leadership, il valore di sé, la ricchezza materiale, l'associazione, la comunità, il tiranno, il sovrano illuminato</p>

Il Saggio



La strada del Saggio è il **viaggio alla scoperta della verità**: su se stessi, sul mondo e sull'universo. La verità rende liberi, rischiarla la via, disperde la confusione, indica il da farsi. La sfida del Saggio è quella di decifrare i segni e risolvere l'enigma di fondo dell'esistenza. La domanda essenziale è: *“qual è il senso?”*. Tutti i saggi sono investigatori alla ricerca della verità che è dietro le apparenze, alla ricerca del senso profondo degli eventi, della vera causa dei problemi.

Il nostro Saggio interiore vuole arrivare a una sorta di verità oggettiva che superi la limitata visione personale.

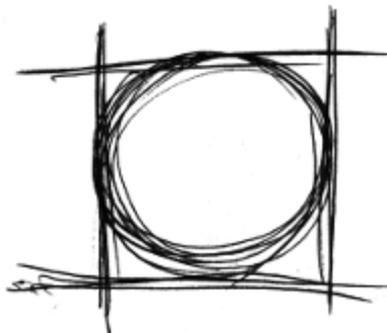
Il Saggio parla per **enigmi, parabole, simboli, immagini**, perché la vita è per definizione nascosta, ama nascondersi, e per scoprirla bisogna penetrare il **velo di Maya**, il velo dell'**illusione**.

Di regola è soltanto quando il Saggio comincia ad attivarsi nella nostra vita che ci rendiamo conto che raramente vediamo le cose nella loro realtà e che siamo quasi sempre condizionati dalle nostre Proiezioni.

Il Saggio non ha più paura di morire, né di perdere il proprio Regno, perché non ha più l'**Ego** e non ha più paura che gli venga sottratto qualcosa: ha imparato a morire e a non essere attaccato a niente.

Il "**falso**" Saggio è colui che ha by-passato il Viaggio, cioè colui che non parla per esperienza, mentre il vero Saggio ha vissuto e conosciuto sia il **Bene** sia il **Male** attraverso ogni **esperienza**. C'è quindi una differenza tra la conoscenza e la saggezza: l'Insegnante insegna ciò che "sa", mentre il Saggio manifesta ciò che "è"; ad un certo punto si smette di cercare la conoscenza e si ottiene la saggezza.

RIEPILOGO SAGGIO



PERIODO DI SVILUPPO	70 - 77 anni Vecchiaia
PIANETA	<u>Saturno</u>
SEGNO	<u>Bilancia</u>
CASA	Undicesima - Realizzazione spirituale, la Fratellanza, l'Amicizia, il Bene Comune (<u>Acquario</u>)
ASSE DI ENERGIA	<u>Guerriero</u> - <u>Creatore</u> - Saggio

<p>QUALITÀ</p>	<p>COMPRESIONE Conoscenza, consapevolezza, verità, saggezza, pace, serenità, imperturbabilità, distacco, osservazione imparziale, meditazione, visione, intuizione, discriminazione, tolleranza, esperienza, ascetismo</p>
<p>OMBRA</p>	<p>GIUDIZIO Atteggiamento critico, censorio, durezza, rigidità, severità, cinismo, preconcetti, pregiudizi, assolutismo, distorsione della verità, indottrinamento, perfezionismo, fondamentalismo, fanatismo, intolleranza, dogmatismo, pedanteria</p>
<p>SCOPO NELLA VITA</p>	<p>Approfondimento, comprensione della verità</p>
<p>PAURA</p>	<p>Illusione, inganno, distorsione, errore, di sbagliare, dubbio, incertezza, cecità, confusione, finzione</p>
<p>RELAZIONE CON IL DRAGO/PROBLEMA</p>	<p>Lo comprende, lo integra, lo trascende, capisce che è solo un'illusione e va oltre</p>
<p>LEZIONE DA IMPARARE</p>	<p>Illuminazione, diventare trasparenti, oggettivi e imparziali, ritirare le proiezioni, vincere completamente la paura di morire</p>
<p>TEMATICHE DA ESPLORARE</p>	<p>La meditazione, penetrare il velo di Maya, l' Akasha, il profeta, la bocca</p>

Il Folle



È l'Innocente giunto alla sua massima evoluzione. È la base istintuale della nostra natura interiore indomita e incontrollabile, è la **forza dell'Es**, è l'aspetto vitale e dirompente del bambino che vive il gioco, la sensualità, la fisicità, che corre, ride, piange, inconsapevole della morte e del senso del limite.

Il Folle gioca con la vita, tuttavia lo fa e si diverte con la consapevolezza (raggiunta grazie al Saggio) che tutto è un'illusione. **La vita è un gioco**, che può essere anche brutto o doloroso, ma è pur sempre un gioco e quindi non c'è motivo per non vivere con gioia. La gioia del Folle è la **celebrazione della bellezza della vita**, e tale gioia è ancora più bella se condivisa, è l'entusiasmo (che etimologicamente significa "avere Dio dentro") di vivere, è vedere Dio in ogni cosa attraverso la porta del cuore.

Il Folle è anche il **senso del caos e dell'entropia**, l'energia amorale, anarchica, incontenibile, il desiderio di fare e provare ogni cosa, la percezione della pluralità e dell'indifferenziazione della psiche.

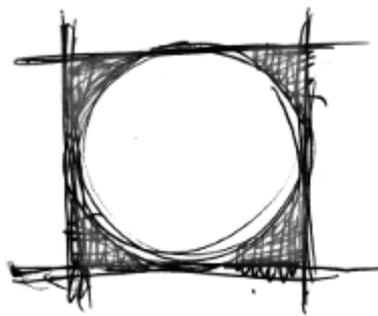
Se il Sovrano dirige, ordina e seleziona i vari Archetipi a seconda dei casi in cui devono essere impiegati, il Folle li vuole far esprimere tutti insieme, per gioire della pienezza e della libertà.

Il Folle è ciò che più pienamente sovrintende al nostro **senso di identità**, che renda via e totale la nostra esperienza perché vissuta fino in fondo, che forgia il nostro carattere attraverso una conoscenza empirica di ogni forma della realtà, senza falsi pudori o pregiudizi, senza intellettualismi o snobismi.

Se il Saggio ha superato la paura di morire, il Folle ha superato la paura di vivere, quindi **vive pienamente la vita attimo per attimo**. Il Folle si gode la vita giorno per giorno, attimo per attimo, senza pensare al domani, ci salva dalla noia poiché è infinitamente creativo e divertente e agisce in base al principio del piacere.

L'archetipo del Folle è un **epicureo iconoclasta** dai gusti raffinati, inconsueti, nella sua forma evoluta è un artista pieno di inventiva e creatività, capace di creare il suo stile di vita e fare spazio alla piena espressione di tutte le sue potenzialità.

RIEPILOGO FOLLE



PERIODO DI SVILUPPO	77 - 84 anni Vecchiaia
PIANETA	<u>Nettuno</u>
SEGNO	<u>Pesci</u>
CASA	Dodicesima - lo Straordinario, l'Infinito, il Servizio, il Sacrificio (<u>Pesci</u>)
ASSE DI ENERGIA	<u>Angelo Custode</u> - <u>Distruttore</u> - Folle
QUALITÀ	GIOIA Libertà dal giudizio, gioia di vivere, pienezza, senso dell'umor, astuzia, capacità di percepire gli opposti e i paradossi della vita, capacità di cogliere l'attimo presente, capacità di mettere

	sempre in discussione tutto senza fissarsi e irrigidirsi
OMBRA	PAZZIA Perdita del senso del limite, depravazione, irresponsabilità, accidia, scansa la fatica e l'impegno, vizio, ghiottoneria, immoralità, trasgressione, anarchia, eccessi, caos, assenza totale di regole
SCOPO NELLA VITA	Celebrazione, divertimento, piacere, vitalità, uscire dal conformismo
PAURA	Noia, solitudine, serietà, squallore, apatia, abitudine
RELAZIONE CON IL DRAGO/PROBLEMA	Ci gioca, ma con la consapevolezza che è una illusione (mentre l'Innocente non è consapevole dell'illusione)
LEZIONE DA IMPARARE	Godersi il viaggio in sé senza preoccupazione di arrivare alla meta, spensieratezza, vincere completamente la paura di vivere
TEMATICHE DA ESPLORARE	Liberarsi dal dolore del passato, comprendere il gioco della vita, i paradossi, malattia mentale, trasgredire le regole, uscire dal conformismo