Sovrano

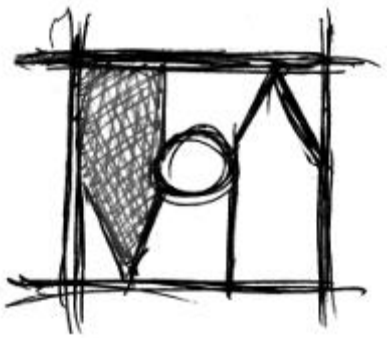


Lo scopo del Viaggio dell'Eroe è costruirsi un **Regno** per diventare i **Re** o le **Regine** della propria vita: durante il viaggio si acquisiscono le capacità per diventare leader, ci si prepara al comando, alla regalità. Il Sovrano **materializza** nel mondo visibile ciò che il Mago proietta nel 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 perchè 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 anzichè 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	Sole
SEGNO	Leone
CASA	Decima - Autorealizzazione, Indipendenza (Capricorno)
ASSE DI ENERGIA	Orfano - Cercatore - 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 materiale, imparare a rinunciare a una parte di libertà in favore di responsabilità, imparare a delegare agli altri
TEMATICHE DA ESPLORARE	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