

# Inhalt

Einführung: An den Grenzen von Mittelerde	7	
Der Garten in der Mitte	8	
Wanderer zwischen Welten	11	
Auf Wotans Pfaden	13	
Im Reich Yamas	16	
Aghori	20	
Auf der anderen Seite	22	
Der Hund des Totengottes	32	
Allerseelen in Irland	39	
Samhain	40	
Das Wecken des Drachen	45	
Fernsehen, Computer und anderer titanischer Zauber	56	
Gruß der afrikanischen Götter	59	
Der Computer als Außerirdischer	64	
Arte sucht einen Schamanen	68	
Gomera - Insel des Roten Drachen	76	
Casa Maria	79	
Argoday	82	
Garajonay - der Liebestod	87	
Urwald	91	
Wanderung zum Drachenbaum	96	
Gomera - die Einlösung des Versprechens	100	
Seelenspiegel	102	
Spuren der Göttin	107	
Der Waldmensch	112	
Fehlstart	115	
Die Wohnung des Drachen	120	
Tara und der rote Drache	125	
Alberich und sein Elixier	129	
Ein Brief von Volenik	131	
Neun Wellen, neun Welten	136	
König Alberich	144	
Das Schließen des Kreises	148	
Elskshoulder und Tallbull - Medizinmänner der Cheyenne	155	
Überlebenskampf	157	
Botanische Wanderungen	161	
Eine geschenkte Vision	167	
Den Wind reiten	172	
Zen-Meister und Biker-Berserker	180	
Erfrorene Antilopen	186	
Bergaustern	191	
Zen-Biker	199	
Wanderung zum Säntis	205	
Feuer vom Mars	209	
Das magische Appenzell	213	
Eine Drachenhöhle	216	
Das wilde Wüetisheer	218	
Steinböcke	221	

Tanzende Bergteufel	224
Kovalam - das Ende vom Paradies	230
Jesus und der abgebissene Finger	232
Undinengesänge	236
Der Fluch des Kräuterbabas	244
Liebende Umarmung	251
Literaturangaben	255