

★目次

序文——7

第一章——道を見つける——19

第二章——シャーマンの旅へ——51

◎最初の旅 ◎旅

第三章——シャーマニズムと意識の階梯——85

◎シャーマンの意識状態

第四章——パワー・アニマル——116

◎動物を呼び出す ◎開始の踊り ◎動物の踊り

第五章——力を取り戻す旅——138

◎パワー・ソング狩り ◎パワー・アニマルを取り戻す旅に出る
◎旅 ◎共時性 ◎グループによるスピリット・カヌー

第六章——^{パワー}力の実践——182

◎パワー・アニマルに相談する ◎旅による予知 ◎力を保つ
◎ビッグ・ドリーム ◎遠隔地にいる患者の力を取り戻す
◎骨のゲーム ◎パワー・オブジェクトと水晶

第七章——有害な力の摘出——212

◎植物のヘルパー ◎侵入した力を取り除く ◎一つの例
◎エシー・パリッシュの語る「異物を吸い出す医者」の仕事
◎タバコの罫 ◎患者になる

結び——251

補遺A——ドラム、ガラガラ、その他の補助用具——264

補遺B——フラットヘッド・インディアンの手のゲーム——267