



---

# LifePower Dictionary

---

## A

**Aberrierter Mensch** - Bevor eine Person Clear wird, befindet sie sich in einem Zustand, den wir als "Aberrierter Mensch" bezeichnen. Aberrare bedeutet im Lateinischen, vom Üblichen, oder vom rechten oder normalen Weg bzw. abweichen. Im Bereich der Optik bezeichnet das Wort "Aberration" einen verzerrten Lichtstrahl, der sich nicht in einer geraden Linie bewegt.

**Advanced Clearing Process (ACP)** - Der ACP bringt Sie und jede Person auf jeden Fall in den Zustand Clear. Durch das Ausführen des ACP mit Hilfe eines MCM können wir traumatische Vorfälle leicht lokalisieren und mit überraschender Effizienz löschen.

**Affinität** - Affinität ist eine emotionale Reaktion, ein Gefühl der Sympathie oder Liebe zu Menschen oder Objekten in Ihrer Umgebung.

**Angeborene Fähigkeiten** - Der Begriff "angeboren" bezieht sich auf die grundlegende Natur von etwas, das vom Beginn der Zeit an existiert, bevor Änderungen oder Ergänzungen vorgenommen wurden. Es ist der ursprüngliche Zustand, der vor allen Änderungen kreiert wurde.

**Antisoziale Persönlichkeit** - Menschen, die auf anstößige, abwertende oder erniedrigende Weise gegen andere vorgehen. Sie werden dich absichtlich angreifen und sich dich schuldig fühlen lassen, auch wenn es keinen Grund dafür gibt.

**Antrieb** - Wenn wir untersuchen, wie der Mensch überlebt, haben wir viele verschiedene Themen und Interessengebiete. Der Mensch überlebt nicht nur für sich selbst, sondern auch für und durch seinen Ehepartner, Kinder, Familie, Freunde und vieles mehr. Um dies genau zu beobachten, können wir das Überleben in acht Bereiche oder Bedürfnisse, die Acht Antriebe, unterteilen.

**Antriebe des Überlebens** - Wenn wir untersuchen, wie der Mensch überlebt, haben wir viele verschiedene Themen und Interessengebiete. Der Mensch überlebt nicht nur für sich selbst, sondern auch für und durch seinen Ehepartner, Kinder, Familie, Freunde und vieles mehr.

**Arbeitsblätter** - Während der Sitzung schreibt der Zuhörer die wichtigsten Ereignisse, die auftreten, den laufenden Prozess und alle sichtbaren Reaktionen des Pre-Clears und der wichtigsten Dinge, die der PC sagt, auf ein Blatt Papier. Dieses Mitschreiben und Notieren muss leise erfolgen, ohne die zu klärende Person zu stören. Es handelt sich um eine fortlaufende Aufzeichnung der Sitzung von Anfang bis Ende, die als "Arbeitsblatt", auch W/S (Worksheet) bezeichnet wird.

**ARC-Bruch** - Ein ARC-Bruch ist eine Situation, in der wir uns von anderen distanzieren, weil es an Affinität mangelt, unsere Realitäten widersprüchlich sind, daher gibt es keine Übereinstimmung und die Kommunikation wird wütend, störend oder nicht existent.

Ästhetik - 6.0 auf der Skala der Emotionen - Dies ist das Streben einer Person nach Perfektion und Schönheit.

**Austausch** - Austausch wird einer Person im Gegenzug für das gegeben, was sie für die andere Person tut.

## B

**Basic Clearing Process (BCP)** - Mit dem Basic Clearing Process können grundlegende Traumata erreicht werden, die weit in der Vergangenheit liegen. Die BCP ist sehr wertvoll, da sie das Bewusstsein für das Vorhandensein der Zeitspur und für den unsterblichen Geist weckt.

**Beingness (Das Sein)** - Wir definieren das Sein als eine Art von Identität. Dies ist die Rolle, die eine Person im Spiel des Lebens spielt, an dem sie teilnimmt - ihren Namen, ihren Beruf oder eine ihrer vielen Rollen. Sein Wesen umfasst auch seine Kleidung, Ausbildung, Persönlichkeit, sexuelle Identität und körperliche Merkmale.

**Beingness** - Wir definieren das Sein (engl. "Beingness") als eine Art Identität annehmen. Dies ist die Rolle, die eine Person im Spiel des Lebens spielt.

**Bequem erleben** - Mit "Bequem erleben" beziehen wir uns auf die Fähigkeit einer Person, sich einer Sache zu stellen, bei bestimmten Ereignissen anwesend zu sein, das Geschehen vollständig wahrzunehmen und sich mit seinen Wahrnehmungen wohlfühlen, mit anderen Worten, im "hier und jetzt" sein.

**Bestätigung (Ack, von engl. "Acknowledgment")** - Der Zuhörer gibt der geklärten Person eine Bestätigung und lässt ihn wissen, dass seine Antwort auf die Frage des Zuhörers angekommen und verstanden wurde.

**Bewusster Verstand** - 1) Wir stellen fest, dass der Verstand angenehme oder erträgliche Vorkommnisse, die erlebt werden, aufzeichnet und an einem Ort speichert, an dem sie leicht abgerufen werden können.

2) Der Bewusste Verstand arbeitet auf der Basis von Ähnlichkeit und Unterschied und vergleicht systematisch Daten, analysiert sie und verwendet sie nach Belieben.

**Bewusstlosigkeit** - Es ist eine Zeitspanne, in der wir nicht vollständig wachsam sind. Es ist eine verschwommene Zeit, eine Zeit des reduzierten Bewusstseins, der Verdrängung der Realität, ein Ereignis, das uns Leiden zufügt und das wir daher nicht wahrnehmen oder aufzeichnen wollen.

## C

**Clear** - Sobald wir all die, in unserem Reaktiven Verstand (Mind), verborgenen Ladungen entfernen und alle traumatischen Geschehnisse in den Bewussten Mind herübergeholt sind, erreichen wir den glücklichen Zustand: das unsere Zeitspur keine Lücken mehr aufgrund mangelnden Bewusstseins aufweist. Unser bewusster Verstand enthält jetzt alle unsere bisherigen Erfahrungen, und unser reaktiver Verstand wird gelöscht, er existiert nicht mehr. Eine Person, die keinen reaktiven Verstand mehr hat und deren Erfahrungen in ihrem bewussten Verstand liegen, ist ein sogenannter Clear.

## D

**Doingness** - Der zweite Zustand des Daseins ist das Tun (engl. "Doingness"), mit dem Handeln, Funktion und tatsächlichem Ausführen eines

Plans gemeint ist.

**Doingness(als Teil von Sein, Tun, Haben)** - Der zweite Zustand des Daseins ist Doingness (Tun), womit wir Handeln, Funktion und tatsächlich einen Plan ausführen meinen. Dies erfordert einen Ortswechsel im Raum.

**Dramatisierung** - Wenn einige der Wahrnehmungen in der unmittelbaren Umgebung einer Person den im R/M gespeicherten Traumaaufzeichnungen ähneln, werden diese Traumaaufzeichnungen wieder aktiviert. Die Person wird sich nicht in einer den gegenwärtigen Umständen angemessenen Weise, logisch, verhalten, so das es sein Überleben unterstützt, sondern gemäß den Vorgaben des R/M, der nun restimuliert wurde. Wir nennen solches Verhalten "Dramatisierung".

**Dreieck des Verstehens** - Um Zusammenarbeit und Verständigung mit anderen aufzubauen, muss man den Mechanismus, den wir als Dreieck des Verstehens kennen, gut kontrollieren können. Das Wissen darüber schenkt einem Menschen die Fähigkeit, Verständnis zu schaffen und erfolgreich mit denen umzugehen, mit denen er lebt, arbeitet und spielt. Die erste Ecke des Dreiecks heißt Affinität; Die zweite Ecke ist die Realität. und der dritte ist Kommunikation.

**Dreieck des Verstehens** - Die erste Ecke des Dreiecks wird Affinität genannt. die zweite Ecke ist die Realität; und die dritte ist Kommunikation. Wir erkennen dies als das Dreieck des Verstehens und das ARC-Dreieck an (ARC = Affinity, Reality, Communication).

**Dritter Antrieb** - Der Dritte Antrieb ist unser Überleben in der Gemeinschaft. Der Mensch entwickelte die Fähigkeit, mit anderen in einer Gruppe zu leben und Organisationen zu bilden, als einzige Möglichkeit, Gebäude, Maschinen und Werkzeuge zu bauen, die es ihm ermöglichten, die Qualität seiner Existenz zu verbessern und

seine Lebenserwartung erheblich zu verlängern. Unser Arbeitsplatz, die Sportvereine, in denen wir sind, Freunde, mit denen wir Zeit verbringen, eine politische Partei die wir unterstützen - all dies gehört zu unserem Dritten Antrieb.

**Duplikation** - Duplikation bedeutet, dass bei Effect eine exakte Kopie dessen erstellt wird, was von Cause (Ursache) stammt.

**Duplizierung** - Duplizierung bedeutet, dass bei Effect eine exakte Kopie der Ursache erzeugt wird.

## E

**E/S** - siehe - Earlier similar Incident/ Früheres ähnliches Geschehnis.

**Earlier similar Incident** - Früheres ähnliches Geschehnis - Normalerweise erreicht der PC die Session-End-Phänomene (SEP) nicht schon nach dem Laufen des ersten Geschehnisses. Um die Kette zu löschen und die SEP zu erreichen, müssen wir die Traumaufzeichnungen der Kette laufen, die aufgrund des Schmerzes und der Bewusstlosigkeit stark aufgeladen sind. Wir müssen jetzt den nächsten Vorfall in der Kette lokalisieren, den vorherigen, der durch das Laufen des ersten Geschehnisses reaktiviert wurde. Der Zuhörer fordert den PC auf, das frühere ähnliche (E/S-) Geschehnis in der Kette zu lokalisieren.

**Effekt** - Ab einer bestimmten Entfernung gibt es einen Empfangspunkt, Effekt, an dem der weit-erleitete Partikel empfangen wird.

**Emotionales Trauma** - Ein Vorfall, bei dem ein schwerer Verlust oder das Drohen eines Verlustes. Das emotionale Trauma ist im Gegensatz zum

physischen Trauma kein Geschehnis das einen körperlichen Schlag oder notwendigerweise einen Bewusstseinsverlust beinhaltet.

**Emotionsskala** - Diese Skala zeigt uns die Überlebensqualität einer Person und wie sich ihre Emotionen ändern, wenn die Qualität ihrer Existenz steigt oder fällt.

**Entfernen der fixierten Entscheidung** - Sobald wir die Löschung der gesamten Kette erreicht haben, werden wir einen zusätzlichen Schritt ausführen - Entfernen der fixierten Entscheidung dieser Kette. Dies ist die fixe Entscheidung, die der PC zu dem Zeitpunkt getroffen hat, als er ein grundlegendes Trauma erlitten hat. Diese Entscheidung hat sein Verhalten über viele Jahre hinweg beeinflusst und ihn in eine aberrierte Person verwandelt.

**Entgiftungs (Detox) Programm (Route zur spirituellen Freiheit)** - Dieses Programm behandelt die Auswirkungen von Drogen, Medikamenten oder Alkohol, die der PC konsumierte. Rückstände dieser Substanzen bleiben viele Jahre im Körper und wirken sich schädlich aus. Giftstoffe stumpfen die Fähigkeit einer Person ab, in Kommunikation zu sein und wahrzunehmen; Daher ist es wichtig, diese Rückstände mit dem Detox-Programm zu entfernen.#

**Erleichterungspunkt** - Während des Zuhörens erfolgt eine Befreiung beim Laufen eines Geschehnisses, da die mit einer Kette von Geschehnissen verbundene Ladung freigegeben wird. Wenn die Ladung freigegeben wird, fühlt sich der PC erleichtert, ist zufrieden, lacht, hat Erkenntnisse über das Leben und ein neues Verstehen für den Vorfall, der gerade gelaufen wurde.

**Erster unbewegter Beweger** - „Erster Unbewegter Beweger“ ist ein Konzept, das Aristoteles zugeschrieben wird. Diese Entität, die Hauptursache, die Bewegung schafft, aber selbst

nie in Bewegung ist - manche nennen es Gott, das höchste Wesen, den Schöpfer des Universums, den achten Antrieb.

**Ethik** - Vernunft in Bezug auf die höchste Ebene des Überlebens für den Einzelnen, die zukünftige Rasse, die Gruppe und die Menschheit und die anderen Antriebe zusammengenommen. Ethik ist die Vernunft und Erwägung in Bezug auf optimales Überleben. Es ist eine persönliche Angelegenheit. Man hat seinen eigenen Ethik-Kodex.

## F

**Fähigkeiten(eine Stufe auf dem Weg zur spirituellen Freiheit)** - Diese Stufe befasst sich mit fixen Ideen und Betrachtungen, die der PC hat, die ihn behindern und seine Lern- und Denkfähigkeit verringern. Eine Person, die „Fähigkeiten befreit“ ist, kann neue Dinge tun; er handelt und ergreift die Initiative, ohne dass er seine Handlungen rechtfertigen, andere beschuldigen oder sich selbst verteidigen muss.

**Fixe Idee** - 1) Wenn ein traumatischer Vorfall stattfindet, möchten wir unsere Lektion lernen und die richtigen Schlussfolgerungen ziehen, um uns vor einer ähnlichen Katastrophe in der Zukunft zu warnen. Wenn eine Person ein Trauma erlebt, körperlich oder emotional, wobei das Bewußtsein getrübt wird oder sie das Bewusstsein ganz verliert, trifft sie eine schnelle Entscheidung über das Ereignis. Entscheidungen, die während eines Traumas getroffen werden, werden Teil der Wahrnehmung des Vorfalls, und sie werden zusammen mit allen Details des aufgezeichneten Geschehnisses und seiner Ladung im R/M gespeichert. Die Entscheidungen eines vergangenen Traumas werden zu fixen Ideen für die Zukunft.  
2) Der R/M ist eine unerschöpfliche und



erbarmungslose Quelle für fixe Ideen und alle Arten von Unsinn, die die Leute manchmal sprechen. Wenn jemand etwas Unlogisches, Unrealistisches oder Gegen-das-Überleben sagt, wissen Sie eines mit Sicherheit: Diese Person bringt eine fixe Idee zum Ausdruck, die auf einer Entscheidung beruht, die er während der Abspeicherung eines Traumas getroffen hat.

**Flaches Item** - „Flach gemachtes Item“ bedeutet, das etwas, das Sie zunächst veranlasst hat, mit Unbehagen zu reagieren, eine solche Reaktion nicht mehr auslöst.

## G

**Geist** (das geistige Wesen) - Der Geist ist kein Teil der materiellen Welt; Es ist kein Objekt, sondern der Schöpfer von Objekten. Der Geist denkt und entscheidet. Der Geist besteht nicht aus Materie; er hat weder Energie noch einen dauerhaften Ort im Raum oder eine definierte Zeit, in der er präsent ist. Es kann nach Belieben einen Ort im Raum oder in der Zeit auswählen. Der Geist wird weder geboren noch stirbt er.

**Gelassenheit des Seins - 40,0 auf der Skala der Emotionen** – Sich selbst bewusst als ewige spirituelle Einheit. Ein Zustand des vollständigen persönlichen Vertrauens, der geistigen Freiheit und des vollständigen Verständnisses der menschlichen Existenz.

**Genetischer Mechanismus** - Der zweite Antrieb wird von unserem Körper und vom genetischen Mechanismus, dem Muster unserer körperlichen Entwicklung, überwacht. Es scheint, dass der genetische Mechanismus vor vielen Jahrtausenden geschaffen wurde, um die korrekte Bildung und Entwicklung des menschlichen Körpers sicherzustellen.

Gewinn - 1) Ein Gewinn ist etwas tun zu wollen und es tun. Oder das Verlangen, etwas nicht zu tun und es nicht zu tun.

2) Gewinne sind das Erreichen eines Ziels oder die Verbesserung einer Fähigkeit. Sich von einer schlechten Angewohnheit zu befreien, ist auch ein Gewinn.

**Grundlegendes Ziel** - Das grundlegende Ziel ist das, was Sie sehen, wenn Sie die Augen schließen und sich und Ihre Umgebung in vielen Jahren vorstellen, vorausgesetzt, es gibt keine Einschränkungen oder Zwänge. Um Ihr grundlegendes langfristiges Ziel zu erreichen, muss es allen Ihren Antrieben dienen.

**Grundlegendes Ziel** - Es ist die wichtigste Sache, die Sie in Ihrem Leben anstreben und sich bemühen zu erreichen.

## H

**Havingness** - Dies bedeutet, dass Sie wissen oder fühlen, dass ein Objekt Ihnen gehört, und andere Personen sind sich einig, dass dieses Objekt Ihr Besitz ist. Wir verstehen das als ‚rechtmäßiger Eigentümer‘ an einem Grundstück oder einem Haus, wie es in einem öffentlichen Register auf Ihren Namen lautet. Jenseits seiner gesetzlichen Definition verstehen wir Havingness als die Fähigkeit einer Person, Menschen zu leiten oder zu instruieren, oder die Fähigkeit, die Position von Personen oder Objekten zu bestimmen und zu lokalisieren.

**Havingness** - Der dritte Zustand ist das Haben (engl. “Havingness”). Das bedeutet, dass Sie wissen oder fühlen, dass ein Objekt zu Ihnen gehört und dass andere Personen zustimmen, dass dieses Objekt Ihr Besitz ist.

**Hier und Jetzt sein** - Mit den Sinnen wahrnehmen, zu der Zeit zu welcher sich das Geschehnis ereignet, sich der Welt gegenüber wohlfühlen, aufmerksam in der Gegenwart sein und die Umgebung wahrnehmen.

**Hypnose** - Hypnose ist eine gegenläufige Maßnahme zum Clearing-Prozess und für unseren Ansatz schädlich. In Hypnose übernimmt der Hypnotiseur die Kontrolle über das Bewusstsein des Patienten und tut mit ihm Dinge, von denen er nichts weiß. Dies bedeutet, dass Hypnose den R/M stärkt und bestätigt, was das Gegenteil der Clearing-Aktion darstellt.

I

**Integrität** - (Technische Definitionen) – 1. Der Zustand, in dem kein Teil oder Element weggenommen worden ist oder fehlt; ungeteilter oder heiler Zustand; Vollständigkeit.

2. Der Zustand, nicht beschädigt oder verletzt zu sein; ungeschmälerter oder unverdorbenener Zustand; Intaktheit.

3. Zuverlässigkeit oder moralisches Prinzip, der Charakter von unverdorbenener Tugend, besonders in Bezug auf Wahrhaftigkeit und faires Handeln; Aufrichtigkeit, Ehrlichkeit, Lauterkeit.

**Integrität - (Weg zur spirituellen Freiheit)** - In dieser Phase werden die Dinge behandelt, die der PC getan hat, um andere zu verletzen und sich selbst oder seine Umgebung zu beschädigen. Es behandelt auch schädliche Handlungen, die andere dem PC angetan haben.

**Item** - Ein Item ist ein Thema oder Objekt oder der Name einer Person, den wir durch Laufen des Prozesses behandeln. Ein "heißes Item" ist ein „Etwas“, das eine starke Reaktion (beim Preclear) hervorruft. Andererseits ist ein Item, das keine Reaktion hervorruft, "kalt". Wenn wir von einem

"flachen Item" sprechen, meinen wir ein „Etwas“, das zu Beginn des Prozesses eine emotionale Reaktion hervorgerufen hat, jetzt aber keine solche Reaktion mehr erzeugt. Die Ladung, die mit diesem Gegenstand verbunden war, ist gehandhabt, aufgelöst, weggeblasen und der PC wird es gut konfrontieren können.

K

**Kette** - 1) Eine Anzahl von Geschehnissen, deren Inhalt ähnliche Wahrnehmungen hat, die der R/M jedoch als identisch betrachtet.

2) Unsere Reaktive Mind-Aufzeichnungen sind wie Ketten miteinander verbunden. Eine schwere Aufzeichnung von körperlichen Traumata fungiert als "grundlegendes Trauma" in der Kette, worauf später auf der Zeitspur weitere Aufzeichnungen von körperlichen und emotionalen Traumata folgen.

**Kommunikation** - Kommunikation ist der Austausch von Ideen oder Informationen oder Objekten zwischen zwei Personen.

**Konfrontieren** - Konfrontieren ist definiert als die Fähigkeit, vor jemandem oder etwas zu stehen. Es ist ähnlich wie der Begriff ‚bequem zu erleben‘. Wenn wir sagen, dass eine Person konfrontiert, meinen wir damit, dass sie vor etwas steht, ohne zu zucken oder zurückzuweichen. Es ist einer Sache bequem ins Auge zu schauen.

**Kontrolle** - Kontrolle ist die Bereitschaft und die Fähigkeit, meine eigene oder die Handlung einer anderen Person zu starten, zu ändern und zu stoppen. Kontrolle ist das Bewegen von Dingen in der materiellen Welt, aber es ist auch das Geben von Anweisungen und Lenkung bei anderen, das Führen und Befehlen.

**KRC-Dreieck** - siehe - Power-Dreieck.

**KRC** - (Knowledge, Responsibility, Control) - Wissen, Verantwortung und Kontrolle.

sich der Welt zu stellen und Vorfälle und Situationen in unserem Leben zu begegnen, wiederherzustellen.

## L

**Ladung** - 1) Der traumatische Vorfall, den die Person nicht bequem erleben kann, ist ein Ereignis eines Zusammenstoßes zwischen der Person und ihrer Umgebung. Wenn wir dies genau untersuchen, stellen wir fest, dass immer zwei Strömungen involviert sind, die miteinander kollidieren oder in Konflikt miteinander stehen. Jeder körperliche oder emotionale Schmerz ist das Ergebnis zweier gegensätzlicher Bewegungen, die aufeinanderprallen und dadurch Schmerzen und negative Energie verursachen, die wir als "Ladung" bezeichnen. In einem solchen Fall hat die Person immer eine „NichtÜbereinstimmung mit dem Leben“. Etwas Unerwünschtes geschieht mit der Person, sie widersetzt sich dem Vorfall, weist sie zurück oder protestiert dagegen, er stimmt dem nicht zu, was das Leben ihm antut.

2) Die mentale emotionale Ladung, die meistens im R/M, aber manchmal auch im bewussten Verstand zu finden ist, führt dazu, dass wir uns schwer, müde, deprimiert und kaputt fühlen, wenn wir uns an verstörende oder traurige Vorfälle aus der Vergangenheit erinnern. Die Ladung, die unliebsame Vorfälle begleitet, führt zu einem körperlichen Gefühl der Belastung, dem Gehen mit einem traurigen Gesicht oder ein Gefühl von Erschöpfung oder Verzweiflung.

**Lebensenergie und Kompetenz** - Der Zustand, in dem sich eine Person befindet, wenn sie zuversichtlich und gelassen auf das Erreichen ihrer Ziele voranschreitet.

**Life-Confront-Prozess** - Der Zweck dieses Prozesses besteht darin, unsere Fähigkeit,

## M

**Macht** - Macht ist Kontrolle, die Fähigkeit, Dinge zu lenken, mit Sicherheit zu handeln. Macht bedeutet, stabil zu sein, an einem Ort, den ein Mensch für sich selbst auswählt, von dem er nicht durch andere erschüttert werden kann. Von diesem Ort aus kann eine Person Dinge bewegen, führen und lenken.

**Macht Dreieck** - Dieses Dreieck besteht aus den drei Komponenten Wissen, Verantwortung und Kontrolle. Durch schrittweises Erhöhen der einzelnen KRC-Komponenten (KRC: Knowledge, Responsibility, Control) erhöht die Person schrittweise ihre Macht, erweitert ihren Einflusskreis, stärkt ihre Kontrolle über ihr eigenes Schicksal und macht Fortschritte bei der Erreichung ihrer Ziele.

**Mental Charge Meter** - Um die grundlegendsten und frühesten Traumata im Reaktiven Mind schnell und genau lokalisieren zu können, wurde ein spezielles elektronisches Instrument entwickelt, das Mental Charge Meter (MCM). Das MCM ist extrem empfindlich und lokalisiert die mentale Ladung, die mit der Traumaaufnahme verbunden ist. Das MCM hilft dem Zuhörer dabei, die Traumaaufnahme zu lokalisieren, hilft ihm dabei, diese aufzulösen, und schließlich zeigt es auch an, wann die Aufnahme gelöscht und im Bewussten Mind wieder aufgenommen wurde. Die Verwendung des MCM erfordert spezielle Studien und Übungen, die in *LifePower*-Zentren bereitgestellt werden.

**Moral** - Moral sollte als ein Kodex richtigen Verhaltens definiert werden, der aus der

Erfahrung der Rasse heraus aufgestellt wurde, um als einheitlicher Maßstab für das Verhalten von Individuen und Gruppen zu dienen. Moral hat einen Stellenwert ähnlich wie Gesetz. Es ist ein willkürlicher Verhaltenskodex, der nicht notwendigerweise einen Bezug zur Vernunft hat. Bestimmte Moral-Regelungen aus den puritanischen Zeiten der Königin Victoria von England hätten in moderneren Zeiten ihren Sinn verloren.

**Motivator** - Ein Übeltäter behauptet, dass die Person, die er verletzt hat, ihm zuerst Schaden zugefügt hat und deshalb gezwungen wurde zu bestrafen oder sich zu rächen. Die verletzende Handlung, die ein Mensch von einem anderen erleidet, scheint ihn zu zwingen, zu motivieren, schlechtes zu tun, um es ihm heimzuzahlen, und deshalb nennen wir dies einen „Motivator“.

2) Ein Motivator ist eine Schädigung, die eine Person von einer anderen Person erhalten hat.

## O

**Optimale Lösung** - Die optimale Lösung für jedes Problem ist eine, die jedes der acht Antriebe mit einbezieht und langfristig den größten Nutzen für die größte Anzahl von Antrieben bringt.

**Orientierung (Weg zur geistigen Freiheit)** - Diese Prozesse werden mit einem Zuhörer durchgeführt. Sie finden zwischen einem Menschen und seiner Umgebung statt, wohingegen andere Zuhörprozesse sich mit den Gedanken des PCs beschäftigen. Orientierungsprozesse helfen dabei, den PC in seiner Umgebung zu lokalisieren und ihn wachsam und selbstbewusst in die Gegenwart zu bringen.

## P

**Persönliche Macht** - Der Zustand, in dem sich eine Person befindet, wenn sie sicher und gelassen auf dem Weg ist, ihre Ziele zu erreichen. (Der Autor)

**Plan** - Pläne sind die Schritte einer Person, die kurzfristige Aktion.

Policy ist ein Regelsystem, das das Verhalten eines Menschen umfasst, um sein Ziel und seine Zwecke zu erreichen.

**Power-Dreieck** - Dieses Dreieck besteht aus drei Komponenten: Wissen, Verantwortung und Kontrolle. Durch eine schrittweise Erhöhung jeder Komponente von KRC wird die Person allmählich ihre Macht steigern, ihren Wirkungskreis erweitern, die Kontrolle über ihr eigenes Schicksal stärken und auf das Erreichen ihrer Ziele hinarbeiten.

**Pre-Clear** - 1) Die Person, die den Prozess erhält, wird als „Pre-Clear“ bezeichnet, auch PC, da sie sich stetig dem Zustand von Clear nähert.

2) Die Person, die danach strebt, sich zu verbessern. Wir meiden das Wort „Patient“, weil der Pre-Clear nicht nur möchte, dass sich jemand anders um ihn kümmert, sondern eine active Rolle beim Lernen und Handeln übernimmt.

**Problem** - Der Zusammenprall zweier entgegengesetzter Kräfte schafft ein Problem. Zwei entgegengesetzte Ziele schaffen ein Problem. Der Mensch überlebt, wenn er Probleme, denen er in seinem Leben begegnet, erfolgreich löst.

**Psychosomatische Erkrankungen** - Körperliche Erkrankungen, deren Ursprung in einem gestörten psychischen Zustand liegt. Restimulation des reaktiven Verstandes ist die Quelle von psychosomatischen Erkrankungen.



## R

**Reaktiver Verstand** - 1) Der reaktive Verstand enthält unangenehme, nicht tolerierbare oder unerträgliche Ereignisse, denen wir uns nicht bequem stellen können. Solche Vorfälle zeichnen wir nicht in unserem Bewusstsein auf und wir haben keine Kontrolle über sie. Solche Vorfälle werden im Unterbewusstsein abgelegt, dem reaktiven Verstand.

2) Das R/M kontrolliert die Tiere. Ivan Pavlov hat gezeigt, dass man eine Ratte trainieren kann, durch ein Labyrinth zu gelangen, indem sie bei jeder falschen Abbiegung einen kleinen elektrischen Schlag bekommt. Wir können jedes Mal, wenn wir eine Glocke läuten, einen Hund zum Speicheln bringen, bevor wir ihm das Futter zeigen

3) Identitäten,  $X = X = X = X$ , ist die Arbeitsweise des reaktiven Verstandes. Was auch immer einmal unsere Existenz bedroht hat, wird immer unsere Existenz gefährden, und wir müssen schnell davonlaufen.

4) Das R/M ist der Pool von Aufzeichnungen von Fehlern und Niederlagen, die ich erlitten habe, die Zeiten, in denen die Umgebung mich überwältigte.

**Reaktivierender Vorfall** - 1) Ein reaktivierender Vorfall ist ein Vorfall, der eine Geschehniskette reaktiviert. Es ist so, dass dieser Vorfall vollständig im Bewussten Mind aufgezeichnet ist, von der Person die aufmerksam ist und weiß was sie sieht. warum jetzt Probleme auftreten? Der reaktive Verstand (R/M), der unterhalb unserer Bewusstseinsebene agiert, nimmt den ihm identischen Inhalt wahr und stellt die Verbindung zwischen den Vorfällen her. Deshalb nennen wir ihn eine „Kette von Vorfällen“. Der „reaktivierende Vorfall“, dessen wir uns bewusst sind und der im bewussten Verstand gespeichert ist, ist

derjenige, der die in unserem R/M verborgenen Traumata reaktiviert.

2) Ein aktueller Vorfall, mit dem eine Person un-gezwungen konfrontiert ist und bei dem eine traumatische Geschehnisaufzeichnung restimuliert wird. Es handelt sich um eine Aufzeichnung im Bewusstsein, die kein physisches oder emotionales Trauma enthält, wenn eine Person bei vollem Bewusstsein ist und sich aufgrund der Reaktivierung eines früheren traumatischen Ereignisses unwohl fühlt.

**Realität** - Realität ist im Grunde eine Vereinbarung darüber, was ist oder was existiert. Etwas Reales ist etwas, dem wir zustimmen, dass existiert und von unseren Sinnen wahrgenommen werden kann. Realität ist das, was wir sehen, existiert.

**Rechtfertigung** - Der Mensch ist im Grunde gut, aber er hat auch ein ständiges Bedürfnis, Recht zu haben. Der Beweis dafür, dass er an sich gut ist, ist, dass er sich seiner schlechten Tat schämt und dann versucht, sie zu verbergen und seine Handlung zu rechtfertigen. Die Rechtfertigung seiner Missetaten zeigt sich auf vielfältige Weise, etwa indem er bei der Person, die er verletzt hat, Fehler bemerkt.

**Restimulation** - 1) Restimulation tritt auf, wenn etwas in uns eine Reaktion hervorruft. Das Präfix "Re" bedeutet eine Wiederholungsaktion. Wenn meine Sinne in der gegenwärtigen Umgebung Bilder, Geräusche, Gerüche, Berührungsempfindungen oder etwas wahrnehmen, das der Wahrnehmung eines im R/M gespeicherten Traumas ähnlich ist, fasst das R/M diese als identisch auf. Es wird restimuliert und wirkt sofort, um (auf automatisierte Art) zu verhindern, dass dasselbe gefährliche traumatische Ereignis erneut auftritt.

2) Das „Hervorholen“ einer Trauma-Aufzeichnung, die in Aktion tritt, wenn etwas in der gegenwärtigen Umgebung einer Person dem

Inhalt dieser Aufzeichnung ähnelt.

**Rückrufprozesse** - Die Rückrufprozesse verbessern Ihr Gedächtnis erheblich, helfen Ihnen, auf der Emotionskala aufzusteigen und Ihr Selbstbewusstsein wiederherzustellen. Darüber hinaus bereiten Sie sich damit für den nächsten Schritt vor: das Löschen der Traumata im R/M mit dem Clearing-Prozess.

## S

**Sechster Antrieb** - Der Sechste Antrieb ist unsere materielle Existenz, unser Haus, Auto, Bankkonto. Der Sechste Antrieb ist die materielle Welt, die Erde, unsere Kleidung und unser Computer und das Bett, in dem wir schlafen.

**Siebter Antrieb** - Der Siebte Antrieb ist unsere Existenz als geistige Einheit, unser Bewusstsein, ein unsterblicher Geist zu sein. Unsere Handlungen zur Harmonie von Geist und Materie, um den Geist zu stärken und ihn aus seinen Fesseln zu befreien, sind im Siebten Antrieb enthalten.

**Sitzung** - Ein Zeitraum, in dem der Zuhörer und die zu klärende Person die Prozesse durchführen. Die Dauer einer Sitzung ist nicht begrenzt. Während der gesamten Sitzung handelt der Zuhörer gemäß den vorgegebenen Regeln, die die Sicherheit des Pre-clears gewährleisten.

**Sitzungsbericht** - Nach Beendigung der Sitzung schreibt der Zuhörer einen Sitzungsbericht, eine Zusammenfassung der Hauptereignisse der Sitzung.

**Skala der Existenz und Emotionen** - Diese Skala zeigt uns die Qualität des Überlebens eines Menschen und wie sich seine Emotionen ändern, wenn die Qualität seiner Existenz steigt oder fällt.

**Spiel** - Mit dem Begriff "Spiel" meinen wir einen Wettbewerb zwischen Menschen oder Gruppen. Der Mensch entscheidet sich, zu Lebzeiten in einem von ihm angenommenen Spiel aktiv zu sein, auch wenn dies Leid oder Gefahren bedeutet, die mit dem Spiel verbunden sind. Bei der Untersuchung der Grundkomponenten von Spielen stellen wir fest, dass dies auch die grundlegenden Bausteine des Lebens sind. Jedes Spiel besteht aus den folgenden sechs Faktoren: Ziele; Barrieren; Bekanntes, vereinbarte Regeln; Wissen und nicht wissen; Freiheit und die Macht der Wahl.

**Starkes Interesse** - **3,5 auf der Skala der Emotionen** - Neugier auf das Leben, eine starke Motivation zum Lernen und Erkunden.

## T

**Trauma** - Das traumatische Ereignis, das die Person nicht bequem erleben kann, ist ein Ereignis eines Zusammenstoßes zwischen der Person und ihrer Umgebung. Wenn wir dies genau untersuchen, stellen wir fest, dass es immer zwei miteinander in Konflikt stehende Flüsse gibt. Jeder physische oder emotionale Schmerz ist das Ergebnis zweier entgegengesetzter Bewegungen, die zusammenstoßen und somit Schmerz und negative Energie verursachen.

**Trauma-Aufzeichnung** - Die genaue und vollständige Aufzeichnung des physischen oder emotionalen Traumas, das eine Person in ihrem reaktiven Verstand ablegt.

## U

**Überleben** - Es ist das unaufhörliche, nie endende Bestreben, weiter zu existieren, ohne Grenzen von Zeit, Raum und Ressourcen. Es ist der Drang nach einer Fortsetzung der ewigen Existenz und einer ständigen Verbesserung der Qualität unserer Existenz.

**Übertretung** - Eine Übertretung oder Missetat ist eine Handlung einer Person, die anderen Menschen Schaden zufügt oder sie verletzt. Es ist eine Handlung, von der eine Person nicht möchte, dass man es ihr antun, eine Handlung, die ihren Vereinbarungen mit der anderen Person widerspricht. Ein Vergehen weicht von dem ab, was vereinbart oder erlaubt ist. Wenn eine Person eine Übertretung begeht, wird sie versuchen, diese zu verbergen.

**Ursache** - 1) Die Quelle von etwas, von der etwas hervorgebracht oder kreiert wird.

2) Ursache ist die Person, die die Kommunikation initiiert, der Ursprungsort.

## V

**Verantwortung** - 1) Es ist die Bereitschaft eines Menschen, sich als Ursache anzuerkennen. Verantwortung hat nichts mit ‚Schuld auf sich nehmen‘ zu tun.

2) Verantwortung ist ein Lebensbereich oder eine Handlung, für die eine Person bereit ist, die Position der Verursachung einzunehmen. Somit besteht die Verantwortung ausschließlich auf der Grundlage der Entscheidungsfreiheit. Ich bin nur für die Dinge verantwortlich, für die ich verantwortlich sein will.

3) Verantwortung ist die Fähigkeit und

Bereitschaft, auf jedem unserer Antriebe die Position der vollen Ursache einzunehmen. Verantwortung ist auch die Sorge um das Überleben oder das Wohlergehen einer anderen Person oder eines Tieres oder Gegenstandes. Verantwortung ist die bestimmende Komponente im Dreieck der Macht.

**Verantwortung** - Es ist die Bereitschaft einer Person, sich selbst als Ursache zu erkennen.

**Verantwortung** - Verantwortung ist die Fähigkeit und Bereitschaft, auf jedem unserer Antriebe die Position von voller Ursache zu übernehmen.

**Verstand** - 1) Der Verstand ist ein Entscheidungsfindungsmechanismus. (Der Autor)

2) Unser Verstand enthält unzählige Aufzeichnungen, die wir jeden Moment unseres Lebens sammeln. Diese Aufzeichnungen sind wie Bilder von allem, was wir sehen oder was uns widerfährt. Es sind mehrdimensionale Bilder von jedem Sinn, mit dem wir wahrnehmen. Unser Verstand speichert diese Sinneswahrnehmungen sofort in der Reihenfolge, in der wir sie aus unserer Umgebung aufgezeichnet haben.

3) Diese mehrdimensionalen Bilder unserer Wahrnehmungen sind unsere mentalen Aufzeichnungen, und der Aufbewahrungsort, an dem sie gespeichert werden, wird der Verstand genannt. Die Aufzeichnungen sind in exakter chronologischer Reihenfolge, der „Zeitspur“, abgelegt.

**Versteckte Feindseligkeit** - 1,1 auf der **Emotionsskala** - Diese Person steckt zwischen der Wut von 1,5 und der Angst bei 1,0 fest. Er will zerstören, hat aber Angst davor, angegriffen oder bestraft zu werden. Die Welt ist für ihn ein gefährlicher Ort, aber er darf das nicht ausdrücken, deshalb will er andere verletzen, während er nett und gütig erscheint.

**Vertrauen** - Die Person, die geklärt wird, gibt

Ihnen, dem Zuhörer, sein volles Vertrauen und öffnet Ihnen sein Herz. Verrate niemals sein Vertrauen. Erzählen Sie niemals jemandem, was in einer Sitzung passiert ist.

## W

**Wahrheit** - Wahrheit ist, was genau passiert ist, wann es passiert ist und wo das Geschehen stattgefunden hat. Eine Beschreibung der Bewegung von Personen und Gegenständen in der physischen Welt und genaue Information über die Zeit und den Ort des Ereignisses.

**Wahrheit** - Die Wahrheit ist ganz einfach das, was genau passiert ist, wann es passiert ist und wo der Vorfall stattgefunden hat.

**Wahrnehmungen** – Unser Verstand enthält unzählige Aufzeichnungen, die wir in jedem Moment unseres Lebens erzeugen und speichern. Diese Aufzeichnungen sind mehrdimensionale Bilder von allem, was wir erleben oder was uns widerfährt. Die mentalen Aufzeichnungen sind genaue Duplikate jeder Wahrnehmung, die wir durch unsere Sinne aufnehmen, daher nennen wir sie auch "Faksimiles". Unser Verstand speichert diese Sinneswahrnehmungen sofort in der Reihenfolge, in der wir sie aufgezeichnet haben.

## Z

**Zeitspur** - 1) Wir erstellen ungefähr fünfundzwanzig Aufnahmen pro Sekunde, die in chronologischer Reihenfolge genau in unserem Kopf angeordnet sind, und so wird unsere persönliche Zeitspur erstellt. Dies ist unser Verstand, unser Gedächtnis, es enthält den gesamten Verlauf

unseres Lebens, alles, was jemals in der Nähe passiert ist oder stattgefunden hat, alles, was wir jemals wahrgenommen haben: gesehen, gehört, gefühlt, gedacht oder gerochen.

2) Die Zeitspur enthält eine Aufzeichnung von jedem Geschehniss, das wir erleben, von jedem lebenden Moment.

**Zuhören(Listening)** - Zuhören ist die Anwendung von Prozessen, wobei ein Partner, der Zuhörer, Prozesse an den anderen Partner, dem Pre-Clear (auch PC), liefert. Wir verwenden nicht das Wort "Behandlung", sondern das Wort "Zuhören", weil Behandlung impliziert, dass eine Person, die ein Experte ist, der anderen, dem Patienten, etwas antut, dessen Position passiv ist. Das Zuhör-Prozessing ist insofern einzigartig, als die Person, die den Prozess erhält, der PC, das Material lernt und das Wissen erlangt und ein aktiver und verantwortungsbewusster Teilnehmer beim Prozessing ist. Bei den Zuhör-Aktivitäten fragt die zu klärende Person eine Frage, erhält eine Antwort darauf und gibt der zu klärenden Person eine Bestätigung, dass die Antwort empfangen wurde. Das Zuhören verbessert die Fähigkeiten der Person, befreit ihn von ungewollten Barrieren und gibt ihm die Gewissheit, dass er ein ewiges geistiges Wesen ist.

**Zuhörer(Listener)** - 1) Der Zuhörer ist derjenige, der den Prozess durchführt, da seine Hauptaufgabe darin besteht, zuzuhören.

2) Seine Aufgabe ist es, zuzuhören, nicht zu reden und keine Meinungen auszudrücken oder, der Himmel möge es verbieten, Ratschläge zu erteilen. Um den PC zum Sprechen zu bringen, muss der Zuhörer eine Frage stellen oder eine Anweisung geben. Der Zuhörer tut also viel mehr als nur zuhören. Er plant auch die Sitzung, versteht, was mit dem PC geschieht, und berechnet leise für sich, was die nächste Frage oder die nächste Anweisung sein wird.

**Zuhörprozesse** - *LifePower*-Zentren bieten



viele Zuhörprozesse, die dem Teilnehmer die wesentlichen Werkzeuge zur Verfügung stellen, um alle Aspekte des Lebens zu bewältigen. Diese Prozesse sind in Stufen angeordnet, die die Fähigkeiten und das Bewusstsein der Person Schritt für Schritt auf den Zustand von Clear und sogar darüber hinaus steigern. Die Karte, die alle Stufen bis zu Clear zeigt, wird als "Weg zur spirituellen Freiheit" bezeichnet, auch als "Route".

**Zustände der Existenz** - Es gibt drei Zustände der Existenz, die das Leben ausmachen: Sein, Tun und Haben. Die drei Komponenten der Existenzzustände sind ein Fluss. Das Leben verlangt, dass ein Mensch das Sein annimmt, damit er das Tun vollbringen kann, mit dem Wunsch, das Haben zu erlangen.

**Zweck** - Zwecke sind die kleineren Ziele, die Meilensteine, die Sie setzen, um Ihr grundlegendes Ziel zu erreichen.

**Zweiter Antrieb** - ist der Sex- und Familienantrieb - unser Überleben mit unserem Partner oder Ehepartner, sexuelle Beziehungen, Kinder zur Welt bringen, die Zukunft gestalten und eine Familie gründen