

```

// S_PISG,2,4,(NULL),S_PISTOL4,0,0), // S_PISTOL3
// S_PISG,1,5,(A_ReFire),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL4
// S_PISG,3,2768,7,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PISTOLFLASH
// S_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_SGUN,0,0), // S_SGUN
// S_PISG,0,1,(A_Lower),S_SGUNDOWN,0,0), // S_SGUNDOWN
// S_PISG,0,1,(A_Raise),S_SGUNUP,0,0), // S_SGUNUP
// S_PISG,0,3,(NULL),S_SGUN2,0,0), // S_SGUN1
// S_PISG,0,7,(A_FireShotgun),S_SGUN3,0,0), // S_SGUN2
// S_PISG,1,5,(NULL),S_SGUN4,0,0), // S_SGUN3
// S_PISG,2,5,(NULL),S_SGUN5,0,0), // S_SGUN4
// S_PISG,3,4,(NULL),S_SGUN6,0,0), // S_SGUN5
// S_PISG,2,5,(NULL),S_SGUN7,0,0), // S_SGUN6
// S_PISG,1,5,(NULL),S_SGUN8,0,0), // S_SGUN7
// S_PISG,0,3,(NULL),S_SGUN9,0,0), // S_SGUN8
// S_PISG,0,7,(A_ReFire),S_SGUN,0,0), // S_SGUN9
// S_PISG,3,2768,4,(A_Light1),S_SGUNFLASH2,0,0), // S_SGUNFLASH1
// S_PISG,3,2769,3,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_SGUNFLASH2
// S_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_DSGUN,0,0), // S_DSGUN
// S_PISG,0,1,(A_Lower),S_DSGUNDOWN,0,0), // S_DSGUNDOWN
// S_PISG,0,1,(A_Raise),S_DSGUNUP,0,0), // S_DSGUNUP
// S_PISG,0,3,(NULL),S_DSGUN2,0,0), // S_DSGUN1
// S_PISG,0,7,(A_FireShotgun2),S_DSGUN3,0,0), // S_DSGUN2
// S_PISG,1,7,(NULL),S_DSGUN4,0,0), // S_DSGUN3
// S_PISG,2,7,(A_CheckReload),S_DSGUN5,0,0), // S_DSGUN4
// S_PISG,3,7,(A_OpenShotgun2),S_DSGUN6,0,0), // S_DSGUN5
// S_PISG,4,7,(NULL),S_DSGUN7,0,0), // S_DSGUN6
// S_PISG,5,7,(A_LoadShotgun2),S_DSGUN8,0,0), // S_DSGUN7
// S_PISG,6,6,(NULL),S_DSGUN9,0,0), // S_DSGUN8
// S_PISG,7,6,(A_CloseShotgun2),S_DSGUN10,0,0), // S_DSGUN9
// S_PISG,0,5,(A_ReFire),S_DSGUN,0,0), // S_DSGUN10
// S_PISG,1,7,(NULL),S_DSNR2,0,0), // S_DSNR1
// S_PISG,2,3,(NULL),S_DSGUNDOWN,0,0), // S_DSNR2
// S_PISG,3,2776,5,(A_Light1),S_DSGUNFLASH2,0,0), // S_DSGUNFLASH1
// S_PISG,3,2777,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_DSGUNFLASH2
// S_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN
// S_PISG,0,1,(A_Lower),S_CHAINDOWN,0,0), // S_CHAINDOWN
// S_PISG,0,1,(A_Raise),S_CHAINUP,0,0), // S_CHAINUP
// S_PISG,0,4,(A_FireCGun),S_CHAIN2,0,0), // S_CHAIN1
// S_PISG,1,4,(A_FireCGun),S_CHAIN3,0,0), // S_CHAIN2
// S_PISG,1,0,(A_ReFire),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN3
// S_PISG,3,2768,5,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_CHAINFLASH1
// S_PISG,3,2769,5,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_CHAINFLASH2
// S_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE
// S_PISG,0,1,(A_Lower),S_MISSILEDOWN,0,0), // S_MISSILEDOWN
// S_PISG,0,1,(A_Raise),S_MISSILEUP,0,0), // S_MISSILEUP
// S_PISG,1,0,(A_GunFlash),S_MISSILE2,0,0), // S_MISSILE1
// S_PISG,1,12,(A_FireMissile),S_MISSILE3,0,0), // S_MISSILE2
// S_PISG,1,0,(A_ReFire),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE3
// S_PISG,3,2768,3,(A_Light1),S_MISSILEFLASH2,0,0), // S_MISSILEFLASH1
// S_PISG,3,2769,4,(NULL),S_MISSILEFLASH3,0,0), // S_MISSILEFLASH2
// S_PISG,3,2770,4,(A_Light2),S_MISSILEFLASH4,0,0), // S_MISSILEFLASH3
// S_PISG,3,2771,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_MISSILEFLASH4
// S_PISG,2,4,(A_WeaponReady),S_SAW,0,0), // S_SAW
// S_PISG,3,4,(A_WeaponReady),S_SAW,0,0), // S_SAWB
// S_PISG,2,1,(A_Lower),S_SAWDOWN,0,0), // S_SAWDOWN
// S_PISG,2,1,(A_Raise),S_SAWUP,0,0), // S_SAWUP
// S_PISG,0,4,(A_Saw),S_SAW2,0,0), // S_SAW1
// S_PISG,1,4,(A_Saw),S_SAW3,0,0), // S_SAW2
// S_PISG,1,0,(A_ReFire),S_SAW,0,0), // S_SAW3
// S_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA
// S_PISG,0,1,(A_Lower),S_PLASMADOWN,0,0), // S_PLASMADOWN
// S_PISG,0,1,(A_Raise),S_PLASMAUP,0,0), // S_PLASMAUP
// S_PISG,0,3,(A_FirePlasma),S_PLASMA2,0,0), // S_PLASMA1
// S_PISG,1,20,(A_ReFire),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA2
// S_PISG,3,2768,4,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PLASMAFLASH1
// S_PISG,3,2769,4,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PLASMAFLASH2
// S_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_BFG,0,0), // S_BFG
// S_PISG,0,1,(A_Lower),S_BFGDOWN,0,0), // S_BFGDOWN
// S_PISG,0,1,(A_Raise),S_BFGUP,0,0), // S_BFGUP
// S_PISG,0,20,(A_BFGsound),S_BFG2,0,0), // S_BFG1
// S_PISG,1,10,(A_GunFlash),S_BFG3,0,0), // S_BFG2
// S_PISG,1,10,(A_FireBFG),S_BFG4,0,0), // S_BFG3
// S_PISG,1,20,(A_ReFire),S_BFG,0,0), // S_BFG4
// S_PISG,3,2768,11,(A_Light1),S_BFGFLASH2,0,0), // S_BFGFLASH1

```

Яся Шнайдер

Я говорю, здравствуй, я от-туда!

«ЛитРес: Самиздат»

2019

Шнайдер Я. А.

Я говорю, здравствуй, я от-туда! / Я. А. Шнайдер — «ЛитРес: Самиздат», 2019

Истории с того света, с которыми автор и его знакомые встретились в этом мире. Свидания живых и мертвых. Они всегда с нами, давно вы были у могилы своих родных? Думаю, давно...

Яся Шнайдер

Я говорю, здравствуй, я от-туда!

Я говорю, здравствуй, я от -туда. Меня зовут Яся, мне около сорока лет. Я не так давно, стала замечать необычные вещи,

происходящие с моими знакомыми и со мной лично. Назову я все это так: здравствуй, я от -туда.

У моего мужа, было три родных брата, между собой были все дружны, не было дня, чтоб они не созванивались, т.к жили все в разных городах, в тысячи километрах друг от друга. У всех были большие, крепкие семьи. И вот случилась беда, умер средний брат, он один из всех их был: весельчак, балагур, не отказывался от спиртного и был необыкновенно добр, сколько у него было приключений не хватит бумаги все напечатать.

Мой муж, впал в депрессию: не хотел идти на работу, перестал общаться с друзьями, со мной практически не разговаривал. Однажды, сказал, что для него остались, только три родных человека, мама и еще два брата. Я, как могла успокаивала его, поддерживала во всем и ждала былого семейного счастья, но к нам в дом пришла еще одна беда, умер предпоследний брат, от рака, причем он скрывал до последнего свое смертельное заболевание. Мужа моего он был старше на один год, они были, как близнецы, только брат был выше его почти на голову, они с детства не расставались, а когда состоялись, как взрослые мужчины, старались видаться, как можно чаще. Когда муж прилетел с похорон, я его не узнала, боялась, что будет третьим, на тот свет. Началась длительная депрессия и тоска по ушедшим, длилась она почти год. В один такой тоскливый вечер, я гладила мужа по голове, говорила, что им там хорошо, они нас видят и молятся за нас, а мы за их души, а у него текли скупые мужские слезы. Была уже поздняя ночь, когда мы легли спать, я обняла свою любовь и мы заснули.

Во сне я внезапно полетела сквозь небо, да так быстро, что начала задыхаться, потом, также быстро полетела вниз и приземлилась на пустынном берегу океана. Было пасмурно, но очень приятное тепло окружило меня, я увидела слева большой волнорез, даже огромный, на нем стоял мужчина и смотрел в небо, потом он начал махать руками и кому то показывать в мою сторону, но я никого не видела кроме него. Он резко спрыгнул с волнореза к моим ногам, я вздрогнула, когда увидела брата моего мужа! Наш весельчак и балагур! Привет, закричал он мне. Наконец то ты появилась, неужели я на том свете, мои мысли разлетелись кто куда, я оцепенела! Не бойся, сказал он мне, я здесь главный новые души встеваю: тренирую их, к новому житию бытию в здешних местах. У меня открылся рот от удивления. И тут с неба сначала маленькими горошинками, а по приближению к песку прилетели прозрачные, как облачко шары, они ударились об землю и постепенно превращались в человеческие силуэты. Это были вновь прибывшие души. Они, боязливо, оглядывались по сторонам и плакали. Брат мужа тут же взял ситуацию в свои волшебные руки. Смотрим на меня, кричал он , сегодня начинается подготовка в другие миры, если не будите меня слушать. То надолго задержитесь. Как вон те ребята, указывая пальцем на волнорез. Там подпрыгивало много шаров, потом они спрыгивали вниз. Превращаясь в человеческие силуэты и подолгу лежали на песке, потом взмывали на волнорез и проделывали это неоднократно. Какая странная картина, а где смысл, спросила я? Знает только Он, ответил задумчиво брат. И тут один шар спрыгнул с площадки, немного покрутившись в воздухе исчез. Вот видишь, один улетел ,добился своего, моя школа, гордо и как то по детски сказал он. Не стоим поднимаемся на волнорез, смотрим на меня, учимся! Он стрелой метнулся верх и также дерзко вернулся обратно. Новобранцы попытались это сделать, но не у всех получалось: кто то падал в море, кто то тихо плакал, кто кричал, а у кого то сразу

получалось улететь в другой мир. Ух ты счастливчик! Кричал брат и прыгал, как мячик по волнам.

Я осмотрелась по сторонам и увидела вдалеке шар, который постоянно менял окраску, то красную, то зеленую, то синюю, вдруг становился прозрачно-белым и был в водном ореоле. Кто это?-спросила я, почему он один там совсем? Брат ответил, что он не может смириться со смертью и его душа тоскует, да так сильно, что я была вызвана сюда. Он ласково махнул рукой в сторону шара, тот приближался медленно, постепенно превращаясь в силуэт. Когда я увидела второго умершего брата, ахнула !Все это время его душа стояла на месте, т.е почти год по нашим земным меркам, так как мой муж очень по нему тосковал и не отпускал от себя .Весельчак сказал, я ничего не могу с ним сделать, его держат земные узы, передай нашему брату, что мы его любим,он всегда с нами, он наш самый родной. Пусть он его отпустит, так . как он долгое время не может покинуть этот переход. Я заплакала, балагур, сказал. Что у них тут и так океан есть, а я должна вернуться и рассказать все мужу.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.