

**Zuzanna Buszmicz, uczennica kl. 1 Gimnazjum nr 116 w Warszawie, laureatka III-go miejsca,
nauczycielka, pani Maria Gryka**

Legenda Pałacu Letniego Jana III Sobieskiego

Dawno, dawno temu w Warszawie, wybudowano piękny pałac letni dla króla Jana III Sobieskiego. Władca sam wybrał miejsce swojego letniego domostwa, a postanowił go umieścić niedaleko potoku. Nikt dokładnie nie wiedział, dlaczego właśnie tam, ale ta legenda wam wszystko wyjaśni.

Po ukończeniu budowy, na terenie pałacu, każdego roku działy się dziwne rzeczy. Zimowymi wieczorami można było usłyszeć zagadkowe a zarazem przerażające dźwięki, jednak nikt ze służby nie wiedział, co było przyczyną tych hałasów.

Ale przecież zawsze, gdy coś się zacznie, to musi się kiedyś skończyć i tak też było z tajemniczymi odgłosami. Pierwszej nocy lata można już było usłyszeć tylko ciszę. Niektórzy szeptali, że to pewnie stwór, który boi się króla przyjeżdżającego na wypoczynek w to miejsce. Na podwórku zaś, podczas prac dziennych, można było usłyszeć plotki :

- Podobno król zabija co roku tego potwora, a później po zemstę przychodzi następny - mówiła jedna z praczek.

- A ja słyszałam, że ta bestia ucieka na lato do innych pałaców straszyć służbę - denerwowała się młoda pokojówka.

- Drogie panie, ależ to oczywiste, że ten stwór boi się ciepła i gdy podnosi się temperatura powietrza, ucieka pod ziemię albo w głębokie jaskinie. Oczywiście mam te informacje z bardzo wiarygodnego źródła - mówiła z przekonaniem szwaczka.

Takie właśnie plotki krążyły wokół pałacu letniego, aż do czasu pojawienia się w pałacu nowego i niedoświadczonego ogrodnika, a było to tak:

Pewnego dnia ten właśnie ogrodnik zapomniał wykonać swoich prac dziennych niedaleko potoku. Ze strachu przed gniewem władcy postanowił spełnić swój obowiązek wieczorem. Jak postanowił, tak też zrobił. O zmierzchu można było zobaczyć, jak dość niezdarne mężczyzna wspina się po ogrodzeniu, aby przedostać się do ogrodu. Zaczął od czerwonych róż, które rosły nad wodą. Rozpoczął pracę od nich, ponieważ król zwracał szczególną uwagę na to, co się działo w pobliżu strumienia. Ogrodnik szybko pobiegł po wodę ze źródła i podlał kolczaste kwiaty, następnie poprzycinał je, aby były równej wysokości. Na koniec pozbił te, które nadawały się do wazonów, ale część tych najładniejszych zostawił, żeby ozdobiły również ogród. Kiedy zrywał ostatni kwiat, usłyszał przerażające rżenie konia. Przez chwilę pomyślał, że to pewnie odgłosy z królewskiej stajni, ale nagle sobie przypomniał, że konie są przecież na łąkach pod opieką koniuszych. Gdy tak się zastanawiał, odpowiedź sama go znalazła. Nagle zrobiło się chłodno, woda zawirowała i nieoczekiwanie z potoku służewieckiego wyskoczył piękny koń. Zwierzę było błękitnej masy i miało grzywę, która powiewała niczym spokojna woda. Na pęcinach widniały błony pławne, a na szyi można było dostrzec skrzela. Piękne stworzenie, nie zauważwszy ogrodnika, ruszyło w stronę pałacu, a za nim, ani myśląc, nasz ogrodnik oczarowany tym widokiem. Oczywiście jego tempo nie mogło równać się z szybkością dostojnej zwierzyny, więc natychmiast stracił ją z oczu. Długo chodził po ogrodzie, szukając swojej zguby, gdy w pewnej chwili usłyszał czyjś głos:

- Szach Mat! - krzyknął mocny baryton.

W odpowiedzi na to odezwało się ciche rżenie. Ogrodnik przeszedł obok czarnych olsz, lip oraz dębów błotnych i ujrzał swój obiekt westchnień, grający w szachy z Janem III Sobieskim. Król zauważył skradającego się ogrodnika i zaprosił go gestem ręki do siebie.

- Posłuchaj no, podczas nocy nie można wchodzić do ogrodu bez mojej zgody - powiedział skupiony na grze władca.

- Najmocniej przepraszam Panie, ale nie wykonałem na czas swoich obowiązków i postanowiłem dokończyć pracę teraz, żeby Wasza Miłość nie okazała mi gniewu. Lecz gdy zobaczyłem to niebiańskie stworzenie, przerwałem pracę i poszedłem za nim – odpowiedział przerażony mężczyzna.

- Zachowałeś się uczciwie, ponieważ przyznałeś się do zaniedbania i chciałeś naprawić swój błąd. Nie ukarzę cię – odpowiedział król – A teraz podejdź!

Ogrodnik podszedł już pewniej do szachownicy i spojrzął na graczy.

- Czy umiesz grać w szachy? – spytał spokojnie władca.

- Nie, Panie – odpowiedział zawstydzony, bo jak tu nie być zawstydzonym, kiedy ty nie umiesz grać, a koń prawie wygrał z Janem III Sobieskim?

- To chodź, nauczę cię i będziesz grał z Haroldem, gdy mnie nie będzie. Umysł Harolda musi być całą noc czymś zajęty, gdyż w innym wypadku swoje myśli kieruje na potok i zalewa okoliczne uprawy. Dlatego latem, kiedy jestem tutaj, każdej nocy rozgrywam z Haroldem partię szachów. Zimą, kiedy potok jest zamrożony, Harold mieszka w grocie pod schodami prowadzącymi do jeziora. Zalanie upraw nam, co prawda, zimą nie grozi, ale Harold rozpacza bez towarzystwa i straszy swoim rozpaczliwym rżeniem okolicznych mieszkańców i służbę. Teraz, kiedy znasz już naszą tajemnicę, będziesz zapewniał Haroldowi towarzystwo zimą.

- Co tylko rozkażesz Panie – odpowiedział zachwycony ogrodnik

I tak ogrodnik zaczął zimowymi wieczorami grywać z hipokampusem Haroldem w szachy. 'Straszny' potwór przestał nawiedzać królewski pałac letni. Niektórzy powiadali, że to król go zabił, inni, że uciekł, bo bał się króla, a kilka osób twierdziło, że poszedł na zasłużone wakacje. Z czasem plotki o bestii zaczęły powoli ucichać. Podobno jednak, nawet dziś, gdy pójdziesz do ogrodu pałacowego i przejdiesz obok olsz czarnych, lip oraz dębów błotnych, to usłyszysz ciche rżenie symbolizujące przegraną w szachy z ogrodnikiem.