

BAJKA O LEGANDII

W pewnej magicznej krainie Legandii mieszkańcy żyli w spokoju i harmonii. Pomagali sobie wzajemnie. Ich schronieniem były małe drewniane domki. W tych czasach nie było elektryczności i maszyn. Nie było też komputerów, tabletek oraz innych "zdobyczy cywilizacji". Przyroda dostarczała wszystkiego, co do życia potrzebne. Radość i zabawa często gościła w ich domach. Byli szczęśliwi. Kilku z nich posiadało magiczną moc, którą wykorzystywali do leczenia chorych, ratowania w niebezpieczeństwie. Granicę szczęśliwej krainy wyznaczały widoczne w oddali wysokie góry, za którymi było nieznane. Stamtąd przybyło do Legandii trzech nieznanomych. Byli to szpiedzy zza gór, wysłańcy króla państwa Zła, wielkiego potwora Straszydora. Jego celem było panowanie nad światem. Zadaniem ludzi Straszydora było wywołanie konfliktu w Legandii i wprowadzenie zła do szczęśliwej krainy.

Goście zostali bardzo serdecznie przyjęci i ugoszczeni. Od rady starszych dostali jeden domek do zamieszkania. Jeden z nich o imieniu Wrakor był czarownikiem i posiadał worek z proszkiem – groszkiem. Nie był to zwykły proszek. Nad jego wytworzeniem głowiło się całymi wiekami wielu czarowników państwa Zła. Proszek rozsiany gdziekolwiek zamieniał dobrych ludzi w złych, rodził kłótnie i konflikty. Jeśli wypowiedziało się przy tym tajemne zaklęcie, dobry czarodziej zamieniał się w złego czarodzieja, wiernego sługę Straszydora.

Nocą, gdy tylko mieszkańcy Legandii zasnęli, Wrakor z kompanami cichutko ruszyli po krainie sypiąc przed każdym domkiem proszkiem-groszkiem. Przed domami czarodziejów wymamrotał:

"Bota - mota, niech się zamkną dobra wrota."

Nazajutrz szczęśliwa kraina nie była już taka sama. Ludzie zaczęli się kłócić, niektórzy z nich zaczęli pożądać władzy i walczyć ze sobą. Po kilku dniach wysłańcy państwa Zła wiedząc, że cel został osiągnięty, ruszyli w drogę powrotną. Zabrali ze sobą czarodziejów z Legandii zamienionych w uległych, posłusznych niewolników. Ich magiczna moc miała być wykorzystana do zdobycia następnych krajów. Wcześniej mieli uczęszczać do Szkoły Zła dla czarowników.

Doskonały plan podstępnego Straszydora się powiódł. Wydawało się, że znikąd nie ma ratunku.

Siły Zła triumfowały.

Z dalekiej podróży do Legandii wróciło dwóch chłopaków: Mikstura i Pierwiastek. Ich kraina zmieniła się nie do poznania. Nikt się nie uśmiechał, było smutno i ludzie byli bardzo źli dla siebie. Mikstura i Pierwiastek nie zarażeni złem, postanowili działać. Mikstura przypomniał sobie, że jego dziadek - czarodziej opowiadał mu o starożytnym magicznym przedmiocie, który niszczył złe czary i przywracał dobro w ludzkich sercach. Znajdował się on w skalnej grocie na końcu świata. Wystarczyło dotrzeć do przedmiotu i wypowiedzieć zaklęcie, które Mikstura zapamiętał z dziadkowej opowieści. Droga do magicznego przedmiotu była bardzo trudna, pełna

niebezpieczeństw i pułapek. Wiodła przez lasy pełne złych gnomów, krainę zombie, nietoperzy-wampirów i smocze jezioro, pełne potworów ziejących ogniem zbliżonym do piekielnego. Gdyby nie dobra wróżka Małgorzatka, chłopcy zginęliby niechybnie w drodze. Pojawiała się zawsze, gdy przerażeni nie potrafili już dalej iść. Prowadziła ich czarodziejską ścieżką ratując przed zgubą. Po wielu trudach stanęli przed skalną grota, której strzegł starzec z jednym okiem na czole. Przypominał cyklopa z mitologii. Pod chłopcami ugięły się kolana i zaczęli się trząść ze strachu. Starzec przemówił:

-Odpowiedzcie na dwa pytania i droga do groty jest otwarta. Jeśli nie udzielicie odpowiedzi - zginiecie. Po czym pokazał im stos czaszek i rzekł :

- Nikomu jeszcze się to nie udało. Możecie się cofnąć.

Chłopcy pomyśleli o swoich bliskich, którzy potrzebują ich pomocy i wstąpiła w nich odwaga.

-Raz kozie śmierć- powiedział Pierwiastek do Mikstury.

- Dobrze, zaczynamy. Pytania będą bajkowe. Pytanie pierwsze: Ilu przyjaciół krasnoludków miała królowa Śnieżka?

- Siedmiu- odpowiedzieli zgodnie chłopcy.

- Hm, a teraz pytanie drugie, na pewno nie odpowiecie. Jaki rycerz pokonał smoka wawelskiego?

- To nie rycerz, tylko szewczyk Dratewka.

- Brawo, słowo się rzekło, zapraszam was do groty.

Chłopcy weszli. Grota świeciła jasnym blaskiem. Na środku, na wielkim kamieniu znajdował się magiczny przedmiot. Mikstura wziął go do ręki i wypowiedział zaklęcie : "Niech otworzą się Dobra Wrota- Bota Mota, Bota Mota".

Dobro z powrotem zapanowało nad światem, nawet Straszycor zaprowadził rządy dobra w swoim państwie, a Mikstura z Pierwiastkiem zostali bohaterami Legandii.

MARCIN ŁUKASIK, KL. VI B