

BJÖRGVIN GUÐJÓNSSON

THE LAVA TROLLS

KRISTALL ELDSINS



EL LAVA TROLLS

Kristall eldsins

Saga og myndskreytingar - Björgvin Guðjónsson, 2023

Fyrir pabba - Guðjón Þorgils Kristjánsson

Önnur útgáfa, 2025

Kafli 1:

Undirheimar ólíkir öllu

Í afskekktasta afkima Íslands, svo fjarlægum að jafnvel Landmælingar Íslands höfðu gefist upp og sýndu aðeins hvítt svæði á kortum merkt „Best að vera bara heima“, er til heimur ólíkur öllum öðrum. Heimur þar sem himinn var úr bergi og jörðin, tja, hún var líka úr bergi – en af bráðnu gerðinni. Staður byggður verum jafn sérkennilegum og landið sjálft.

Þetta voru Hrauntröllin, og þau lifðu lífi sínu á þann hátt að það myndi fá jafnvel línudansara á slakri línu til að segja: „Bíddu nú við, þetta kallar maður jafnvægi.“

En látið hugtakið „Hrauntröll“ ekki villa um fyrir ykkur. Þetta voru engin fúllynd, urrandi óargadýr úr þjóðsögunum. Sjáið frekar fyrir ykkur stuttar og kubbslegar verur, eins og kartöflupoki í örlítið of þröngum striga. Þau skörtuðu dásamlega stórum fótum, nefi sem maður hefði veðjað á að

væri frekar til skrauts en til að finna lykt, og brosi sem hefði ekki virst fráleitt á garðálfasamkomu.

Þessi hrauntröll voru nefnilega ekki eins og hefðbundin tröll sem höfðu yndi af því að hrella ferðalanga við brýr. Nei, þau höfðu allt of mikið að gera við hraunnámugróft, smíðar, söng og almenna iðjusemi. Heimur þeirra var dans ljóss og skugga, þar sem glóandi kvikan dansaði við fagurrauða og glóðar-appelsínugula líkama þeirra og varpaði hlýrri, aðlaðandi birtu sem gerði hið yfirpyrmandi myrkur jafn notalegt og setustofu við arineld. Þau voru í öllum litbrigðum appelsínuguls og rauðs, og húðlitur þeirra tók breytingum eftir skapi, líkt og veðurspáin, nema hvað þessi var alltaf rétt.

Hrauntröllunum var leiðbeint af öldungnum Loga. Logi var vitur vera sem skildi mikilvægi jafnvægis og samhljóms og bar djúpa virðingu fyrir jörðinni og náttúrunni. Sonur hans, Neisti, var erfingi visku föður síns og sjálfur logi í orðsins fyllstu merkingu. Gæddur þeim hæfileika að geta kveikt eld með höndum sínum var Neisti ljósið í myrkrinu, vonarglóðin í djúpinu og hetjan í öllum svefnsögum hrauntröllanna.



Logi The Elder

Það var ljómi yfir Neista. Hann var örlítið bjartari en hinir, bæði í útliti og ef til vill í vitsmunum líka. Og samt var Neisti eirðarlaus. Hvern einasta dag, þegar hann mótaði hraunmola í óhlutbundin form – hans útgáfa af hrauntröllalist – velti hann fyrir sér hvort lífið snerist um eitthvað meira en bara að „vera“.

Það var einmitt á einum þessara íhugulu daga sem Neisti fann sjálfan sig við Öldungasteininn, klettamyndun svo forna að hún átti sinn eigin áningastað í Landnámabók. Hér deildi vitrasta hrauntrölilið, Molda öldungur, oft sögum og lífsráðum, yfirleitt óumbeðnum.

„Ah, Neisti, ertu að íhuga stóru leyndardóma lífsins á ný? Eða bara að velta fyrir þér hvað er í kvöldmatinn?“ Molda kímði og húð hennar tók á sig grænbláan lit, lit viskunnar.

„Bæði, eiginlega. En aðallega það fyrrnefnda,“ svaraði Neisti og litur hans færðist yfir í forvitilegan gulan.

„Ah, hin eilífa spurning um ‚hvers vegna‘. Tja, minn kæri, stundum er svarið við ‚hvers vegna‘ önnur spurning: ‚Hvers vegna ekki?‘“

Neisti íhugaði þetta og yppti svo öxlum. „Þetta er eins og að svara gátu með annarri gátu, Molda.“

„Já, en er lífið ekki mesta gáta allra gáta?“ Húð Moldu varð að skínandi gulli.

Einmitt þegar Neisti var í þann mund að sökkva sér dýpra í þetta heimspekilega þras, glumdi dynkur um hellana. Grjót hrundi og gárur fóru um hrauntjarnirnar. Eitthvað var ekki með felldu.

„Við skegg hins mikla Surtar, hvað var þetta?!“ hrópaði Neisti og litur hans blossaði upp í skelfingarrauðan.

„Svo virðist, ungi Neisti, sem leit þín að ‚einhverju meiru‘ hafi einmitt fundið þig. Búðu þig undir það; ferðalag ólíkt öllum öðrum er í þann mund að hefjast,“ sagði Molda og litur hennar breyttist í alvarlegan indígóbláan.

Þegar drunumum slotaði fann Neisti undarlega tilfinningu, eins og Skuld norn hefði sent honum skilaboð á hrafnslöpp: „Nýtt ævintýri. Sjáumst.“



Molta The Elder

Kafli 2:

Kallið til ævintýra (eða óævintýra?)

Morguninn eftir þennan jarðskjálftandi, grjóthrindandi, tilvistarpælingadag vaknaði Neisti með tilgangstilfinningu. Eða kannski var það bara brjóstsviði; þessar tvær tilfinningar voru býsna líkar fyrir hrauntröll.

Þegar hann steig út úr bráðnu berghýbýli sínu mætti honum bestu vinur hans, Sóti. Sóti var vel nefndur eftir sótblettinum á kinn sinni, fæðingarblettur eða ef til vill leifar af matreiðsluslysi – erfitt var að segja til um.

„Morgun, Neisti! Til í að búa til hraunlist? Ég var að hugsa um að skapa endurtúlkun á ‚Ópinu‘ úr bráðnu grjóti. Þú veist, gera eitthvað rosalega tilvistarlegt,“ glotti Sóti og litur hans varð leikandi bleikur.

„Sóti, eitthvað stórt er í þann mund að gerast. Ég finn það á tánunum á mér,“ sagði Neisti og leit niður á óhóflega stóra fætur sína.

„Það er alltaf náladoft í tánunum á þér, félagi. Síðast þegar það gerðist sagðirðu að það væri merki frá hraunguðunum. Svo kom í ljós að þú hafðir bara stigið á heitan stein,“ hló Sóti.

Einmitt þá hristi önnur druna hellinn, háværingi og óhugnanlegri en áður. En í þetta sinn fylgdi druninni rödd – djúp, bergmáli og virtist koma úr veggjum hellisins sjálfs.

„Neisti, útvaldi meðal hrauntrölla, þinn tími er kominn. Farðu til Yfirborðsins, náðu í kristal eldsins og endurreistu jafnvægið í Undirheimum!“

Litur Sóta breyttist í föl-appelsínugulan sem best var lýst sem: „Hvað í ósköpunum var þetta?!“

„Sérðu, ég sagði þér að þetta væru ekki tærnar á mér í þetta sinn!“ hrópaði Neisti og litur hans var blanda af spennings og skelfingu – eins konar glitrandi fjólublár.

„Þú verður að fara, Neisti,“ sagði Molda og birtist eins og kallað væri. Litur hennar var dökkgrænn blær sem Neisti hafði aldrei séð áður, litur alvörunnar með keim af ‚ég-sagði-þér-það‘.

„En hvað er Kristall eldsins? Og hvar er Yfirborðið?“ spurði Neisti og litur hans varð ráðvilltur blár.

„Kristall eldsins er forngripur sem viðheldur jafnvæginu, ekki bara í okkar heimi, heldur líka í þeim fornu ríkjum sem jaðra við okkar. Ég finn að Álfarnir í Fjöllunum finna fyrir kuldanum sem fylgir ójafnvæginu. Þögn þeirra hefur verið óvenju djúp undanfarið.“

„Álfarnir?“ spurði Neisti undrandi. „Ég hélt þeir væru bara sögur til að hræða börn með.“

Molda brosti, en það náði ekki til augnanna. „Sögurnar eru eldri en þú, ungi Neisti. Og sannari. Þeir eru til, en jafnvægisleysið hefur gert þá þögula. Of lengi.“ Hún benti upp á við. „Hvað varðar hvar Yfirborðið er – tjá, það er þar.“

„Í því tilfelli,“ sagði Neisti og litur hans breyttist í einbeitt gull, „fer ég í ævintýri.“

Og þannig, vopnaður poka af hraunsteinum (sem nesti og fyrir hugsanleg listsköpunarverkefni), lagði Neisti af stað í ferð sína til Yfirborðsins, óafvitandi um að líf hans – og ef til vill líf allra hrauntrölla – myndi aldrei verða samt aftur.





Smudge

Kafli 3:

Heimurinn fyrir ofan og vinirnir fyrir neðan

Þegar Neisti ferðaðist upp göngin gat hann ekki hrist af sér blöndu af spenningi og kvíða, svipað og þegar maður stálmagnar sig til að smakka hákarl í fyrsta sinn. En nú er ég kominn út fyrir efnið.

Neisti kom út úr göngunum og deplaði augum í hinu skarpa sólarljósi. Hann var kominn til Yfirborðsins, staðar fullum af gróðri, fjöllum og himni sem var ekki grýtt loft. Það var svo yfirþyrmandi opið að Neista fannst hann vera staddur í þrívíddarmyndbandi, nema bara miklu raunverulegra – og án þess að hafa hugmynd um hvað þrívíddarmyndband væri.

Þegar hann tók sín fyrstu skref í þessum nýja heimi heyrði hann þrusk í runnum. Út skaust vera sem var svo

sannarlega ekki hrauntröll. Það var sauðkind, og ekki bara hvaða sauðkind sem er – heldur sauðkind með persónuleika.

„Sæll, er þetta ekki hrauntröll? Nafnið er Ullar-Uggi. Þú virðist vera villtur, félagi,“ sagði kindin og íslenskur hreimur hennar var jafn þykkur og lopi.

„Öh, jú. Ég heiti Neisti. Ég er hér til að finna kristal eldsins,“ svaraði Neisti og litur hans varð forvitnilega grænn.

„Ah, Kristall eldsins! Ég hef heyrt sagnir. Fylgdu mér, ég þekki einhvern sem getur hjálpað,“ sagði Ullar-Uggi og brokkaði af stað með ákefð sem virtist næstum ólögleg fyrir sauðkind.

Neisti fylgdi Ullar-Ugga yfir engi og læki, framhjá hverum og eldfjöllum, þar til þeir komu að litlum, krúttlegum kofa sem leit út fyrir að hafa verið hrifsaður úr ævintýri og hent niður í miðri auðn.

„Hittu Freyju. Hún er seiðkona, en af góðu gerðinni, þú veist? Ekki sú sem breytir þér í frosk,“ útskýrði Ullar-Uggi.

Freyja bauð þá velkomna inn. Heimili hennar var fullt af alls kyns undarlegheitum: kristöllum, seiðum og því sem virtist vera gúmmíkjúklingur með talíu í miðjunni.

„Þú leitar kristals eldsins. Hættuför, unga hrauntröll,“ sagði Freyja og starði ofan í pott sem bullaði með dularfullum seið.

„Ég verð að finna hann til að endurreisa jafnvægið í mínum heimi,“ sagði Neisti og litur hans varð ákveðinn rauður.

„Taktu þetta þá með þér í förina,“ sagði Freyja og rétti Neista litla, glóandi rún. „Hún mun vísa þér veginn að kristallinum. En varaðu þig, leiðin er þyrnum stráð. Þú ert ekki sá fyrsti sem leitar jafnvægisins. Annar fór á undan þér

en villtist af leið og glataði ljósi sínu í skuggunum. Gættu þín á honum.“

Þegar Neisti tók rúnina ljómaði hún skærar og endurómaði hans eigin ljóma.

„Takk, Freyja, Ullar-Uggi. Ég mun ekki bregðast ykkur, né mínu fólki,“ sagði Neisti og litur hans var nú orðinn geislandi gull.

Með nýfundinn tilgang og rún í pokanum sínum hélt Neisti af stað í átt að fjöllunum í fjarska, þar sem Kristall eldsins var sagður falinn. Hann grunaði ekki að stærstu áskoranir hans biðu enn.

Og þannig hélt hetjan okkar áfram, skref hans jafn djörf og þau voru óstöðug, inn í heim jafn ókunnugan og hann var algjörlega, gjörsamlega ruglingslegur.



Woolsworth
...and Mosi

Kafli 4:

Raunir, tröll og snerta af svikum

Þegar Neisti hélt dýpra inn í fjöllin varð landslagið harðneskjulegra og loftið kaldara. Jafnvel sauðkindurnar sem hann mætti litu út fyrir að þurfa auka lag af ull.

„Bara halda áfram, Neisti. Einn fótur fyrir framan annan,“ muldraði hann við sjálfan sig og litur hans varð að drungalegum bláum. „Eða í mínu tilfelli, einn risastór fótur fyrir framan hinn jafn risastóra fótinn.“

Skyndilega glumdi hávært urr um dalinn. Út úr helli kom vera svo ógnvekjandi að henni var aðeins hægt að lýsa sem Íströlli. Það var eins og hrauntröll en kaldara, fúlara og töluvert minna krúttlegt.

„Þú kemst ekki lengra!“ öskraði Íströllið.

„Í alvöru? Erum við að fara í einhvern Hringadróttinssögu-leik núna?“ svaraði Neisti og litur hans varð kaldhæðnislega appelsínugulur.

„Þegiðu! Hvaða erindi á hrauntröll inn á yfirráðasvæði Íströlla?“ urraði Íströllið og ískaldur andardráttur þess myndaði móðu í loftinu.

„Ég leita kristals eldsins til að endurreisa jafnvægi í mínum heimi. Og hugsanlega þínum líka, Herra Fýlupúki,“ sagði Neisti og litur hans var blanda af hugrekki og pirringi.

Íströllið þagnaði og ískalt yfirborð þess bráðnaði örlítið. „Jæja þá, en þú verður að sanna þig. Leystu gátuna mína.“

„Æ, kommon! Gátu? Hvað er þetta eiginlega, samkoma fyrir fantasíuklisjur?“ stundi Neisti.

„Svaraðu bara gátunni! Hvað hefur hjarta sem ekki slær?“ hreytti Íströllið úr sér.



The Ice Troll

„Þistilhjarta!“ hrópaði Neisti. „Nei! Bíddu, gerir það það? Nei! Svarið er jökull. Þú mátt fara,“ muldraði Íströllið og gekk til hliðar.

Þegar Neisti gekk framhjá Íströllinu gat hann ekki annað en velt því fyrir sér hversu margar raunir biðu hans enn.

Hugsanir hans voru rofnar af glampandi ljósi úr pokanum hans. Rúnin sem Freyja hafði gefið honum ljómaði skærar en nokkru sinni fyrr og vísaði honum veginn gegnum falinn gang í fjöllumunum.

Eftir það sem virtist vera klukkutímar (eða kannski bara mjög löng, dramatísk mínúta) kom Neisti loks að hólfu sem var upplýst af geislandi kristalli eldsins.

Hann var dáleiddandi og ljómi hans endurspeglaðist af ljómandi húð Neista.

En einmitt þegar hann teygði sig eftir kristallinum steig dökk, skuggaleg vera fram úr myrkrinu.

Það skal tekið fram að flest hrauntröll þekktu Neista, eða að minnsta kosti þekktu til hans.

Hann var eins konar áhrifavaldur Undirheimanna og sögur af einstökum ljóma hans bárust á milli hella hraðar en slúður á kvennaklósetti. Og þar sem er ljós, er líka skuggi sem fylgist með af öfund.

Það var Skugganeisti, hrauntröll sem hafði snúist til illsku, og var í dökkum, drullurauðum lit.

„Jæja, Neisti, þú komst alla þessa leið,“ hvæsti Skugganeisti. „Þú, sem alltaf barst ljósið svo áreynslulaust! Ég leitaði í myrkrinu að mínum eigin styrk, og nú verður kristallinn minn!“

Hann lagði myrkvaða hönd á gripinn, sem deyfðist samstundis. Neisti fann fyrir vonleysi, en mundi þá eftir orðum Moldu um jafnvægi og Freyju um ljós.

Hann lagði sína hönd á hinn helming kristalsins og einbeitti sér að öllu því góða sem hann hafði upplifað.

Kristallinn blikkaði, rifinn á milli myrkursins í Skugganeista og vonarinnar í Neista. Að lokum kastaði Neisti rúninni frá Freyju á miðjan kristallinn. Ljósbjarmi gaus fram, umlukti Skugganeista og hreinsaði myrkvaðan lit hans.

„Nei! Hvað gerðir þú? Mér líður... vel,“ muldraði Skugganeisti og litur hans breyttist í ljósari, friðsælli blæ.

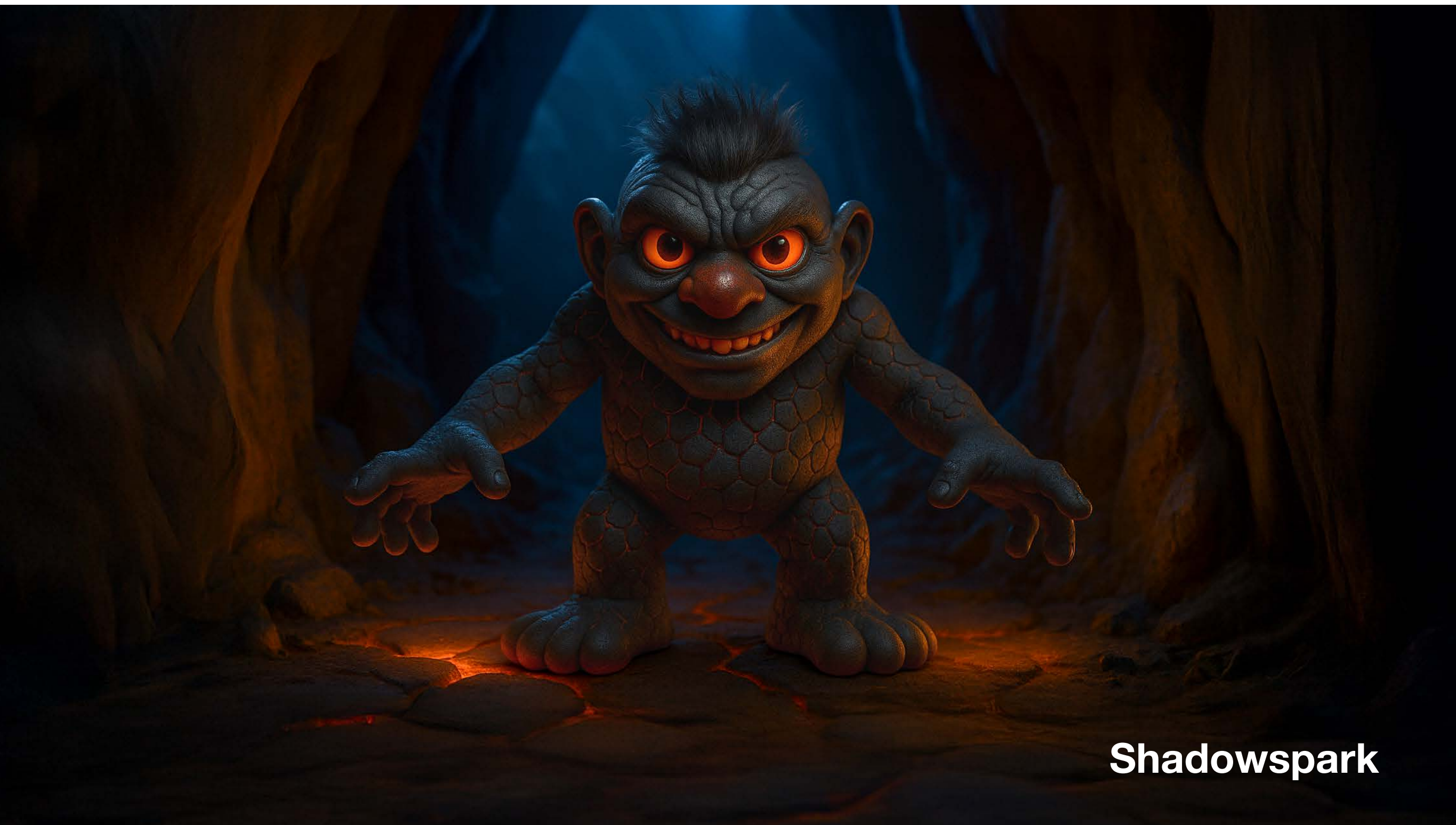
„Endurreisti upprunalega, ekki-svo-illa sjálfið þitt. Nú skulum við taka þennan kristal með heim,“ sagði Neisti og litur hans var sigurglaður gullinn.

Með kristalli eldsins í hönd og siðbættan Skugganeista sér við hlið snéri Neisti aftur til Undirheima, hylltur sem hetja, goðsögn og býsna góður gátuleysari.

Og þannig var jafnvægi endurreist, vinátta stofnuð og ævintýrum lokið. En eins og hver hetja veit er endirinn aðeins nýtt upphaf.

Og Neisti gat ekki hrist af sér tilfinninguna að annað ævintýri væri handan við hornið.

En í bili var hann sáttur, baðandi sig í ljóma sigursins, og auðvitað, sínum eigin náttúrulega ljóma.



Shadowspark

Kafli 5:

Álfarnir í Fjöllunum

Eftir hetjudáðirnar með kristalli eldsins og óvænta persónuleikabreytingu Skugganeista mætti ætla að Neisti sneri heim til að hvílast vel og lengi. En eins og lögmál fantasíubókmennta kveða á um er engin hvíld fyrir þá sem hneigjast til hetjudáða.

Drifinn áfram af forvitni sem ekkert hrauntröll á undan honum hafði fundið fyrir – en kannski var það ljós kristalsins sem nú opnaði nýjar leiðir – ákvað Neisti að kanna ytri hella Hrauntröllaborgar. Samkvæmt goðsögnum og langdregnum sögum Moldu öldungs leiddu þessir hellar til ríkja hinna gátufrægu álfa.

Þegar Neisti þrammaði í gegnum dimm göngin og náttúrulegur ljómi hans lýsti upp leiðina, rakst hann á ójarðneskt hlið hulið skínandi mistri. Að stíga í gegnum það var eins og að ganga inn í draum – nema með færri fljúgandi svínum og minni tilvistarkreppu.

Fyrir framan hann stóð sveit glæsilegra álfa, klæddum silkimjúkum skikkjum og héldu á skrautlegum stöfum eins og þeir væru í áheyrnarprufu fyrir „Næsti ofurtöframaðurinn“. Gullin augu þeirra beindust að Neista með blöndu af forvitni og tortryggni.

„Sæll, hrauntröll. Hvað ber þig í Álfheima?“ spurði Álfpór, höfðingi álfanna, og rödd hans var jafn mjúk og vel þroskaður mjöður.

„Kallaðu það bara flökkufýsn eða síendurteknar ófarir hetjunnar. Ég er Neisti,“ kynnti hann sig og litur hans tók á sig diplómatískan vatnsbláan lit.

Eftir andartaks þrúgandi þögn brosti Álfþór, sem í álfamáli er eins og manneskja skrifi tíu blaðsíðna meðmælabréf. „Vel á minnst, Neisti. Velkominn í ríki okkar,“ benti Álfþór stórfenglega, eins og spurningakeppnisstjórnandi að afhjúpa aðalvinninginn.

Neisti trúði varla sínum eigin augum þegar hann skoðaði Álfheima. Þetta var vistvænt draumaland þar sem jafnvel eldflugurnar flokkuðu. Hann var kynntur fyrir Álfíru drottningu og hirð hennar, sem voru svo glæsileg að þau fengu svani til að líta út fyrir að vera klunnalegir.

Þegar hann ráfaði um ljómandi salina rakst hann á falið hólf. Inni í því voru verur sem litu út eins og smækkuð, vængjuð hrauntröll. Þetta voru Hraunbjöllur, sem höfðu legið í dvala um aldir og biðu bara eftir rétta laginu til að vakna við.





Queen Elira

Kafli 6:

Áróra, Slægur og hellirinn (ekki svo) einmanalegi

Þegar Neisti hélt áfram að kanna Álfheima laðaðist hann að sérkennilegu lagi sem bergmálaði dýpra úr hellunum. Hann fylgdi hinum dáleiddandi hljómi og uppgötvaði senu sem hefði fengið jafnvel úrillasta skáld til að falla í stafi.

Þar, baðandi í ljóma lýsandi sveppa, var Áróra prinsessa, álfakóngsdóttir með uppreisnarhneigð þykkari en Íslendingasaga. Við hlið hennar hlykkjaðist Slægur, gæludýra-hraunormur hennar, sem bar svo augljósan hrekkjusvínssvip að hann hefði næstum getað verið saumaður á hreistur hans.

Áróra var að spila á hörpu, laglínur jafn seiðandi og norðurljósin. Slægur lék með henni og spúði eldi í taktföstum gusum – eins og taktstokkur með flugeldasýningu.

„Sjá, áhorfandi úr röðum hrauntrölla. Ég vona að þú kunnir að meta fagra tónlist og milda flugelda,“ glotti Áróra og augu hennar tindruðu eins og stjörnur.

„Tónlist og eldur? Þú talar mitt tungumál, prinsessa,“ brosti Neisti og litur hans varð að samhljóma fjólubláum.

„Í því tilfelli skulum við gera þetta að tríói,“ stakk Áróra upp á.

Það sem fylgdi var spunatónleikar sem hefðu fengið jafnvel mögnuðustu rokksveitir til að finnast þær vera ófullnægjandi. Harpa Áróru, eldheitir útúrdúrar Slægs og óundirbúið hraun-trommuset Neista sköpuðu sífóníu sem

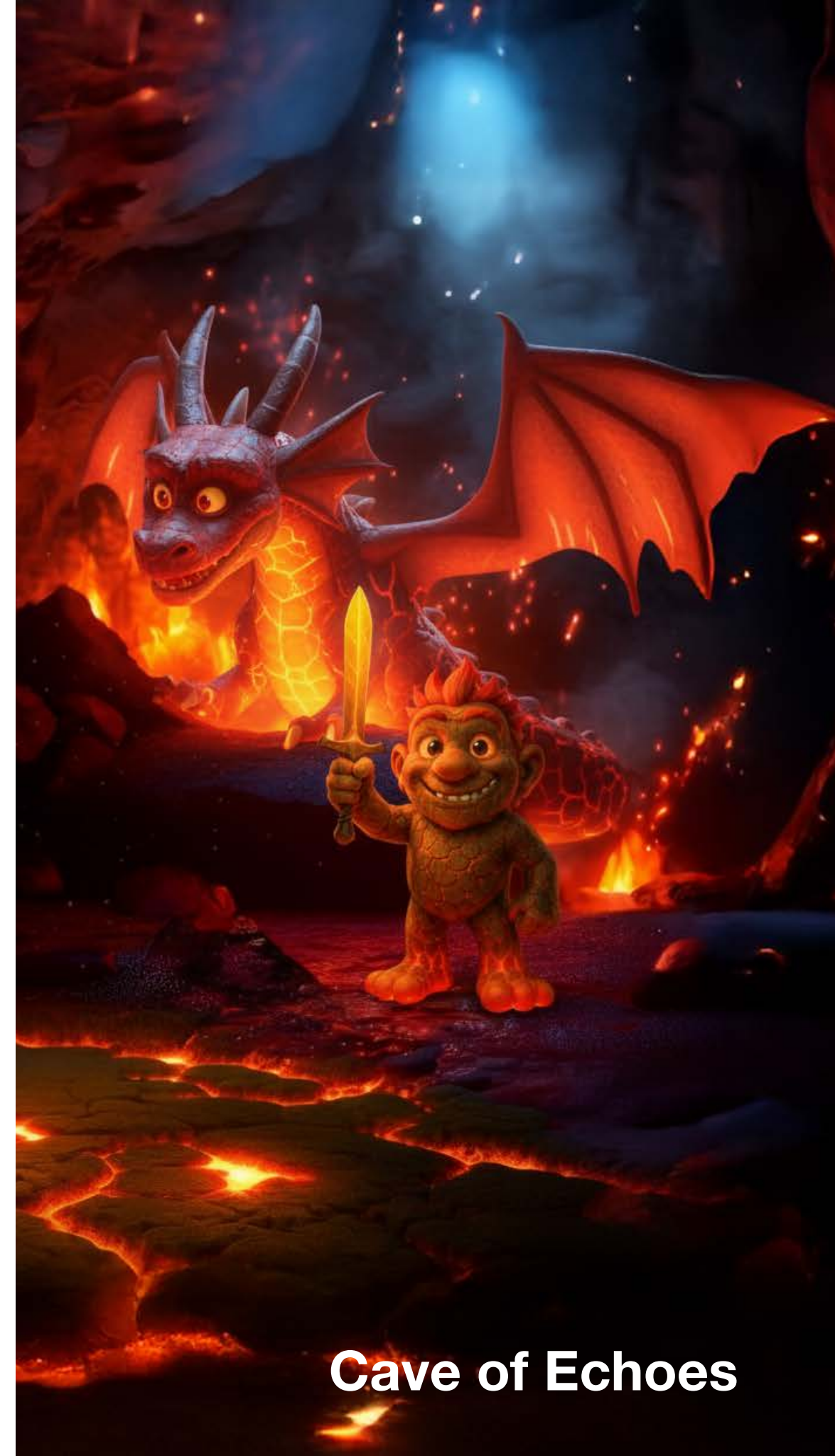
bergmálaði um hellana, vakti forna töfra og pirraði líklega nokkrar leðurblökur.

Á meðan þau spiluðu fann Neisti tengingu ekki aðeins við tónlistina heldur einnig við Áróru og Slæg. Þrátt fyrir hrekkjóttu náttúru þeirra skynjaði hann sálufélaga í lífsþorsta þeirra og ævintýraþrá.

„Neisti, langar þig að koma með okkur í ævintýri? Við ætlum að kanna Bergmálshellinn. Sagan segir að þar sé falinn fjársjóður, varinn af lævísu hellisöndum,“ bauð Áróra og augu hennar ljómuðu af loforði um ævintýri.

„Fjársjóður og hellisandar? Hljómar eins og venjulegur þriðjudagur,“ hló Neisti. „Ég er með.“

Og þannig, vopnaður hljóðfærum, tilfinningu um ósigrandi sem aðeins ungir ævintýramenn búa yfir, og gæludýra-hraunormi sem var virkilega góður í að bera dót, lögðu þau af stað í átt að Bergmálshellinum. Þau grunaði ekki að þetta yrði ævintýri sem myndi reyna ekki aðeins á hugrekki þeirra heldur einnig vináttu þeirra.



Cave of Echoes



Princess Aurora

Kafli 7:

Bergmálshellirinn (og sjálfstíð)

Þegar tríóið kom að Bergmálshellinum stóð það við op á helli svo dimmum að hann fékk tilvistarkreppu til að líta út eins og sólríkt síðdegi. Veggirnir virtust anda og púlsuðu með óhugnanlegu ljósi. Ef hellar gætu glottað, þá var þessi að brosa út að eyrum – eða frá dropasteini til stalagmíts.

„Eins og forn álfamálsháttur segir: „Þar sem hellirinn dunar, er best að þegja og bruna,““ sagði Áróra og augu hennar tindruðu af blöndu af spenningi og ótta.

„Gott að við erum meira af „ryðjast inn óboðin“ gerðinni,“ svaraði Neisti og litur hans var djarfur blár.

Með djúpum andardrætti og sameiginlegu kinki stigu þau inn í hellinn og hvert skref bergmálaði eins og hvíslað leyndarmál.

Slægur hlykkjaðist með, eldheitt hreistur hans varpaði dansandi skuggum á veggina.

Þegar þau héldu dýpra inn mættu þau hellisöndunum – ójarðneskum verum sem litu út eins og svífandi ljósboltar með dálæti á gátum og pabbabröndurum.

„Heilir, ferðalangar! Til að halda áfram verðið þér að svara þessari gátu: Hvað kemur einu sinni í mínútu, tvisvar í mómenti, en aldrei í þúsund ára?“ sönglaði einn andinn.

„Bókstafurinn „m!“ hrópaði Áróra, nánast án þess að hugsa sig um.

„Rétt! Þið megið fara, en varið ykkur, lokaáskorunin bíður,“ sagði andinn og hvarf í skýi af ójarðneskum reyk sem lyktaði grunsamlega mikið af kanil.

Loksins komu þau að hjarta hellisins, þar sem fjársjóðskista stóð baðandi í himneskum ljóma. En hana varði Hellisvörðurinn – vera sem leit út eins og steinn en gat hreyft sig, hrópað og að því er virtist skrifað vandræðalega harðorð kvörtunarbréf.

„Til að eignast fjársjóðurinn verðið þið að sanna verðleika ykkar í einvígi... í dansi!“ dundi vörðurinn og grýtt andlit hans lýsti einhvern veginn af hreinni gleði.

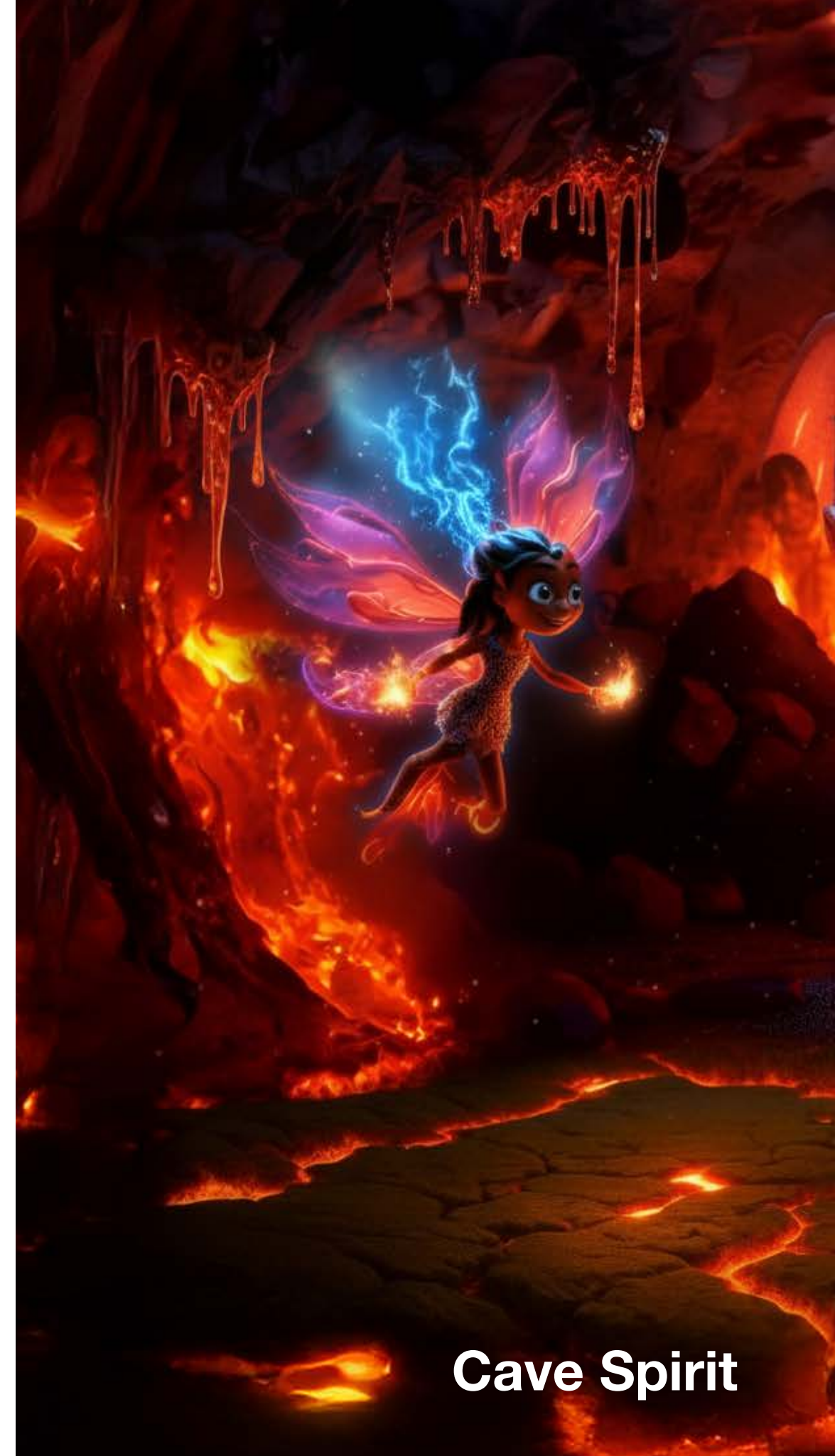
Það sem fylgdi er aðeins hægt að lýsa sem mögnuðustu danskeppni í sögu bæði álfa og hrauntrölla. Áróra töfraði fram með ballettpokka, Neisti tók nokkur breikdansspor og Slægur... tja, hann tók Orminn, auðvitað.

Hrifinn og örlítið sigraður í dansi gaf Hellisvörðurinn eftir. „Fjársjóðurinn er ykkar, verðugu ævintýramenn.“

Í kistunni voru forngripir gæddir fornum töfrum, viskunnar skruddur og æviráð af sjálflýsandi límmiðum.

En raunverulegi fjársjóðurinn?

Vináttuböndin sem styrktust í andliti taktfastra rauna.



Cave Spirit



Slægur

Kafli 8:

Heimkoma hetjanna (og eins hraunorms)

Sigursæl og hlaðin fjársjóðum sem hefðu fengið sjóræningja til að roðna, héldu Neisti, Áróra og Slægur aftur til Álfheima. Heimkomu þeirra var fagnað með þeim hætti sem venjulega er aðeins frátekin fyrir sigursæl íþróttalið og afburða sæta netketti. Jafnvel hinn oft yfirvegaði Álfpór gat ekki annað en brosað, sem var jarðskjálfti í tilfinningasögu álfa.

Álfíra drottning hélt mikla veislu þeim til heiðurs, með matseðli sem innihélt alla töfrandi ávexti og ójarðneska drykki sem hægt var að ímynda sér – og nokkra sem ekki var hægt að ímynda sér.

Samt sem áður, þrátt fyrir hátíðarhöldin, vissi Neisti að hann yrði að snúa aftur til heima hrauntröllanna. Með innilegum kveðjum og loforðum um heimsóknir steig hann aftur í gegnum hið dularfulla hlið og Álfheimar dofnuðu í mjúkum ljóma á bak við hann.

Aftur í heimi hrauntröllaanna beið Molda öldungur og litur hennar var hlýr, gullgulur sem sagði: „Ég vissi að þú gætir þetta, en flýttu þér; ég hef aðra spádóma að sinna.“

Neisti deildi sögum af ferð sinni, af vináttu sem var stofnuð og danskeppnum sem voru dansaðar. Á meðan hann talaði áttaði hann sig á að ríkið virtist öðruvísi – endurnýjað, eins og það hefði verið að hlusta á sjálfshjálparhljóðbók.

„Ferðalag þitt hefur fært jafnvægi ekki aðeins til okkar ríkis, heldur einnig til Álfheima. Þú hefur sameinað heima, Neisti,“ lýsti Molda yfir.

„Talandi um að sameina heima...”

Einmitt þegar Neisti var í þann mund að sökkva sér í heimspekilegar þælingar sem hefðu verið öldungi sæmandi, birtist töfrandi flökt í loftinu og út stigu Áróra og Slægur.

„Það kom víst í ljós að heimsóknin í Bergmálshellinn var bindandi samningur. Þið sitjið uppi með okkur núna,” glotti Áróra.

„Myndi ekki vilja hafa það á annan hátt,” svaraði Neisti og litur hans varð að geislandi gulli.

Á dögum sem fylgdu unnu hrauntröllin og álfarnir saman sem aldrei fyrr. Nýjum búskapartæknum var deilt og byggingarlistarundur byggð – hvort ríki auðgaði hitt.

Hvað varðar Neista, Áróru og Slæg, þá voru ævintýri þeirra langt frá því að vera á enda. Þau áttu eftir heima til að kanna, vináttu til að stofna og – það sem mestu máli skipti – danskeppnir til að vinna.

Þannig lýkur sögu okkar, en eins og hver hetja mun segja þér, þá er endirinn aðeins nýtt upphaf.

