

# Anders-Lennart med Nytt Typsnitt

Han hade förberett sig väl. Han hade lärt sig använda det införskaffade miniarmborstet som om det var en del av hans egen kropp. Han hade inga problem att träffa tjurens öga från 100 meters håll. De flesta trodde han skaffat armborstet för att leka med, men de hade i det läget inte sett hans specialpilar. ½:ten av pilarna hade en väl avvägd spets med 3 hulliganer på. Den som fick en sån i sig skulle behöva ta fram skalpellen för att göra sig kvitt pilen, Den andra ½:ten var preparerad med en tunn hinna nervböz, som han uttryckte det eftersom han aldrig kunde minnas eller uttala namnet på det paralyserande giftet. Blev man träffad av en sån kunde man inte röra sig ur fläcken på en bra bit över 3,27 minuter. Han hade lärt sig använda kniv. Då inte bara att skära bröd med. Han kunde även skära en tomat i tunna skivor, skära sig själv i lilltån på den högra mittenfoten ock hugga huvudet av en anfallande kobra. Ock detta innan kobran bitit honom. Han kunde utan problem få iväg ett dödande kast mot en hotfull mördarekoxe. När han knöt igen sin ryggsäck kände han sig, med viss tillfredsställelse, lite som Marco Polo gjort den där morgonen 1668 då han, Marco, drog åstad mot ett land, en världsdel ingen tidigare sett ock mot en civilisation som ingen på denna sidan Medel- & Kaspiska havet trodde existerade.

Månaderna gick. Så gjorde även Anders-Lennart. I "Skördetröskornas land" förlorade han en kulan & het apirdag. Denna dag förlorade han även sin sovcaffeböna medan han åt en bastant fotogenmacka, vilken han tyckte smakade som ett ½ruttet ostron. I staden Kvitto, i Konferansundulaternas land, blev han anfallen av ett gäng aggressiva overheadapparater. Nu kom hans tidigare knivträning till nytta. Han skar helt enkelt av overheadapparaternas svansar. Detta medförde att apparaterna tappade balansen ock föll över det bord på vilket var ock en av dem fraktade sina otympliga ock oestetiska kroppar. Landets kung, överkonferencierundulaten Hadar Philip, tilldelade Anders-Lennart en förminskad avgjutning i titan av nyckeln till det största konferansrummet i hela landet. Anders-Lennart blev oerhört kaxig över denna åtråvärda tapperhetsutmärkelse. Av tyget, i vilken nyckeln varit inlindad, gjorde han sig en hängmatta. Han gick efter detta ut i skogarna ock vandrade en bra bit över 7 µmeter från närmaste bebyggelse, då han nu inte längre behövde hyra sig ett täcke för natten samt behövde lite lugn ock ro.

Efter att ha passerat det totalnormala Undersåtarnas land kom han till en skylt som förtäljde att han kommit till ΗΑΥΣΣ, vilket var rena grekiskan för Anders-Lennart. Han återvände bekymrad till Undersåtarnas land i hopp om att hitta en tolk eller något i den stilen. I en rökig pub på en smal ock mörk gränd hittade han en orakad kille av mer skum karaktär som hade en krypteringsnyckel till det lands språk, till vilket Anders-Lennart skulle ingå. Med denna nyckel lyckades Anders-Lennart få fram att bokstavsmönstret överensstämde med de typsnittsmönster som finns i Microsofts programvara windows.

Detta var en ordningens ock exakthetens land. Allt i landet utgick från måttenheten ΗΑΥΣΣ. Varje tepåse var 1 ΗΑΥΣΣ x 1 ΗΑΥΣΣ. Varje chokladkaka var 1 ΗΑΥΣΣ<sup>3</sup>, liksom de tekoppar som brukades flitigt. Dessa tekoppar var i sin tur en mycket viktig ingrediens i det spel som alla i landet spelade. Invánarna i ΗΑΥΣΣ kunde reglerna i detta spel före de kunde gå på tå. Själva planen, som inte ägdes av något flygbolag utan var just spelplanen i spelet ΗΑΥΣΣ, var indelat i rutor som var lika stora som tepåsarna.. Det gick att ställa 13 tekoppar i ena riktningen ock

13 chokladkakor i den andra. Man ställde trots detta aldrig chokladkakorna på spelet utan åt dessa då invånarna i HAYΣΣ tyckte att de var ofantligt goda. Spelare K hade 27 neonlila koppar med sin klans favoritte som han ställt upp på sin kant av brädan. Det 13:de koppen som kallades Kara innehöll fortfarande sin tepåse. Det var den sista koppen som spelare V fick slå ut sedan han druckit upp 1 HAYΣΣ<sup>2</sup> av teet. Spelare V i sin tur hade 27 krämröda koppar, där den 13:de koppen, vilken innehöll spelare V's klans specialtepåse, kallades Vahr. Spelet i sig var rätt invecklat och beskrivs närmast som en blandras av schack, backgammon och othello. För att inte bli allt för invecklade, kan vi kortfattat förklara spelet med att man skulle försöka slå ut motståndarens koppar efter det att man druckit 1 HAYΣΣ av teet. Den som först slagit ut den 13:de och sista av de 27 kopparna hade vunnit. Detta ger att de duktigaste spelarna fick dricka te som 4 kameler medan de mindre duktiga oftast fick sitta med en allt torrare hals och sugande tetarm tills spelet var slut. Anders-Lennart, som när allt kom omkring var på upptäcksresa, tog ekoxen vid hornen och ställde upp i en turnering. Detta resulterade i att han inte fick dricka något på en hel vecka. Men skam den äventyrare som ger sig, tänkte han, så efter ytterligare några terikare dagar ställde han upp i ytterligare en turnering. Av ren självbevaringsdrift spelade han i denna turneringen betydligt bättre och kom ända till semifinal och 750 HAYΣΣ<sup>3</sup> toaletten. Som pris erhöll Anders-Lennart en neonlila och en krämröd kopp, samt en specialHAYΣΣspelplan. Denna spelplan var ett kollage av 13 påsar av varje klans specialte. Anders-Lennart som vid det här laget knappt kunde röra sig på gatorna och äta allt te och alla chokladkakor, kände att det räckte med äventyr och upptäckter för en tid. Han tog sig därför tillbaka till Undersåtarnas land där han helt enkelt tog sig lite semester. Han kom senare fram till att detta minsann var ett lyckokast, då alla undersåtar skämde bort honom rejält. Han behövde inte göra ett enda handtag på hela semestern. En totalnormal semester med helpension kort och gott.

© sista redovisningsdagen för julimomsen 1997: Mr Z

Thanx 2: -Kråkan Zettergren  
-innehavaren av e-mailadressen prylbog@swipnet.se