in8		Tick	#
snippet	;	//	1
meet	;	//	2
allot	;	//	3
chart	;	//	4
emit	;	//	5
exist	;	//	6
closet	;	//	7
asset	;	//	8
content	;	//	9
current	;	//	10
quest	;	//	11
debut	;	//	12
unit	;	//	13
agent	;	//	14
neat	;	//	15
sheet	;	//	16
flat	;	//	17
root	;	//	18
deposit	;	//	19
offset	;	//	20
extract	;	//	21
admit	;	//	22
list	;	//	23
craft	;	//	24
apart	;	//	25
start	;	//	26

iceKnives32 : Self //

set	:		#
set.packet	:	Achieve //	1
set.chain	:	Constitute //	2
set.blueprint	:	Estimate //	3
	:	//	4
	:	//	5
	:	//	6
	:	//	7
	:	//	8
	:	//	9
	:	//	10
	:	//	11
	:	//	12
	:	//	13
	:	//	14
	:	//	15
	:	//	16
	:	//	17
	:	//	18
	:	//	19
	:	//	20
	:	//	21
	:	//	22
	:	//	23
	:	//	24
	:	//	25
	:	//	26

set.packet : Power //

	:		#
range.on	:	Indent //	1
migrate.node	:	Stay //	2
memory.blot	:	Seek //	3
convert.pull	:	Emit //	4
interpret.method	:	Period //	5
balloon.suit	:	Break //	6
prototype.copy	:	Lounge //	7
cosy.ai	:	Sharp //	8
	:	//	9
	:	//	10
	:	//	11
	:	//	12
	:	//	13
	:	//	14
	:	//	15
	:	//	16
	:	//	17
	:	//	18
	:	//	19
	:	//	20
	:	//	21
	:	//	22
	:	//	23
	:	//	24
	:	//	25
.format	:	Elective //	26

set.chain : Degree //

	:		#
f.x	:	New //	1
i.c	:	Loop //	2
p.i	:	State //	3
	:	//	4
	:	//	5
	:	//	6
	:	//	7
	:	//	8
	:	//	9
	:	//	10
	:	//	11
	:	//	12
	:	//	13
	:	//	14
	:	//	15
	:	//	16
	:	//	17
	:	//	18
	:	//	19
	:	//	20
	:	//	21
	:	//	22
	:	//	23
	:	//	24

−		:		// 25 −
−	.xyz	:	*Peripheral* //	26 −

−	set.blueprint	:	*Mode* //	# −

−	recycle.it	:	*Concern* //	1 −
−		:	//	2 −
−		:	//	3 −
−		:	//	4 −
−		:	//	5 −
−		:	//	6 −
−		:	//	7 −
−		:	//	8 −
−		:	//	9 −
−		:	//	10 −
−		:	//	11 −
−		:	//	12 −
−		:	//	13 −
−		:	//	14 −
−		:	//	15 −
−		:	//	16 −
−		:	//	17 −
−		:	//	18 −
−		:	//	19 −
−		:	//	20 −
−		:	//	21 −
−		:	//	22 −
−		:	//	23 −
−		:	//	24 −
−		:	//	25 −
−	.it	:	*Nonetheless* //	26 −

prePlate33

Free > Expert > Debate > Condition > Bread > Alarm > Application // #

Label	Right	#
procedure	Context	1
decide	Summary	2
initiate	Reference	3
create	Module	4
process	Story	5
execute	Compact	6
switch	Environment	7
verify	Culture	8
feature	Business	9
seize	Policy	10
mandatory	Bond	11
extra	Authentic	12
device	Encrypt	13
system	Decrypt	14
use	Copyright	15
office	Park	16
relate	Sensor	17
make	Radius	18
wave	Transmission	19
interest	Layer	20
band	Aggregate	21
reason	History	22
slim	Electric	23
bit	Fuel	24
whole	Council	25
group	Fuse	26

procedure

Faith > Easy > Diet > Cost > Brand > Appeal > Syntax // A#3

Label	Right	#
_bean	Management	1
_disk	Recursion	2
_shade	Architecture	3
_produce	Characteristic	4
_pass	Specification	5
_pot	Organisation	6
_parse	Instrumentation	7
_plus	Expression	8
_agile	Specialisation	9
_break	Diversification	10
_hit	Information	11
_room	Terminology	12
_sack	Cosmetic	13
_lease	Mechanism	14
_eject	Corporation	15
_check	Classification	16
_share	Communication	17
_mask	Relativity	18
_swipe	Acknowledgement	19
_right	Technology	20
_crowd	Commission	21
_nine	Occupation	22
_skin	Symmetry	23
_degree	Diplomacy	24
_block	Education	25
_unique	Requirement	26

decide

Friend > Elite > Dive > Clock > Boat > Ask > Script // B#2

Label	Right	#
_deep	Chrome	1
_box	Rack	2
_for	Scenery	3
_medium	Network	4
_liquid	Custom	5
_start	Flask	6
_orbit	Basket	7
_course	Shell	8
_guest	Screen	9
_sound	Asymmetry	10
_point	Symbol	11
_origin	Linear	12
_entry	Carbon	13
_invest	Stream	14
_while	Model	15
_exit	Maintain	16
_log	Rate	17
_type	Centre	18
_task	Top	19
_data	Piece	20
_stop	Total	21
_opposite	Serve	22
_similar	Nest	23
_print	Engine	24

_clip	:	Paper //	25
_format	:	Heading //	26

initiate	:	Fun > Esteem > Depict > Castle > Bind > Arts > Torrent //	C#3
_new	:	Relay //	1
_source	:	Compute //	2
_full	:	Analogue //	3
_period	:	Filter //	4
_random	:	Power //	5
_serial	:	Distribute //	6
_try	:	Record //	7
_tool	:	Separate //	8
_micro	:	Bank //	9
_catch	:	Append //	10
_next	:	Submit //	11
_this	:	Caret //	12
_else	:	Bend //	13
_either	:	Accomplish //	14
_equal	:	Beside //	15
_previous	:	Track //	16
_continue	:	Unit //	17
_adapt	:	Global //	18
_sequence	:	Virtual //	19
_main	:	Logarithm //	20
_void	:	Cap //	21
_sort	:	Structure //	22
_count	:	Spring //	23
_length	:	Link //	24
_trim	:	Transform //	25
_let	:	Gross //	26

create	:	Fauna & Flora > Epic > Dais > Cave > By > All > Infrastructure //	D#3
_fraction	:	Lesson //	1
_exclude	:	Stylish //	2
_include	:	Canal //	3
_admin	:	Magazine //	4
_static	:	Inertia //	5
_company	:	Foundation //	6
_door	:	Appropriate //	7
_tablet	:	Fortune //	8
_trance	:	Fledge //	9
_insurance	:	Panorama //	10
_rear	:	Worth //	11
_buy	:	Wealth //	12
_duo	:	Cliff //	13
_lock	:	Basic //	14
_sell	:	Hurdle //	15
_hide	:	Quarter //	16
_silent	:	Frequency //	17
_bed	:	Refraction //	18
_capsule	:	Circumstance //	19
_satellite	:	Relevance //	20
_opaque	:	Composite //	21
_throw	:	Rarity //	22
_error	:	Campus //	23
_default	:	Compatible //	24
_cron	:	Diary //	25
_function	:	Lexicon //	26

process	:	Fact > Elect > Dense > Cream > Bridge > At > Quantum //	E#3
_splash	:	Sample //	1
_true	:	Force //	2
_float	:	Set //	3
_spout	:	File //	4
_abstract	:	Effect //	5
_flux	:	Fragment //	6
_delta	:	Impact //	7
_align	:	Fund //	8
_texture	:	Solid //	9
_exponent	:	Guaranty //	10
_object	:	Peer //	11
_success	:	Trace //	12
_bonus	:	Rock //	13
_suit	:	Exquisite //	14
_precede	:	Routine //	15
_star	:	Address //	16
_jack	:	Intellect //	17
_gradient	:	Equity //	18
_tint	:	Self //	19
_alias	:	Mock //	20
_gamma	:	Practical //	21
_interface	:	Apply //	22
_distinct	:	Signature //	23
_string	:	Stretch //	24

_false		Accelerate //	25
_jump		Periodic //	26

execute	:	Flat > Energy > Date > Case > Border > Aim > Motor //	F#5

_measure	:	Frame //	1
_explode	:	Cell //	2
_list	:	Dash //	3
_receive	:	Torque //	4
_graphic	:	Push //	5
_put	:	Scheme //	6
_direction	:	Shift //	7
_class	:	Access //	8
_implement	:	Sign //	9
_prototype	:	Metre //	10
_assembly	:	Spot //	11
_amplifier	:	Insulate //	12
_genesis	:	Equalise //	13
_develop	:	Install //	14
_transceiver	:	Radio //	15
_typography	:	turn //	16
_deployment	:	Escalate //	17
_communicate	:	Reflect //	18
_attribute	:	Through //	19
_transaction	:	Wheel //	20
_get	:	Arrow //	21
_buffer	:	Pull //	22
_transmit	:	Compile //	23
_dictionary	:	Hike //	24
_implode	:	Ring //	25
_swing	:	Wool //	26

switch	:	Fluid > Explore > Drive > Choice > Book > And > Wrap //	G#3

_refill	:	Chair //	1
_response	:	Temporary //	2
_general	:	Explanation //	3
_wish	:	Portfolio //	4
_authentication	:	Mnemonic //	5
_debit	:	Exclusive //	6
_planet	:	Earth //	7
_hibernate	:	Excel //	8
_namespace	:	Document //	9
_methodology	:	Voucher //	10
_library	:	Favourite //	11
_accessory	:	Solidarity //	12
_miscellaneous	:	Profession //	13
_repository	:	Inclusive //	14
_pastel	:	Example //	15
_server	:	Material //	16
_investment	:	Advisory //	17
_framework	:	Synonymous //	18
_display	:	Ultimate //	19
_master	:	Pressure //	20
_credit	:	Typo //	21
_authorisation	:	Smart //	22
_quit	:	Notice //	23
_kernel	:	Afterword //	24
_platform	:	Album //	25
_problem	:	Quotation //	26

verify	:	Fire > Evaluate > Discover > Cone > Base > Assert > Hood //	H#4

_doubt	:	Cart //	1
_coverage	:	Automation //	2
_lingual	:	Stall //	3
_original	:	Paramount //	4
_initial	:	Prologue //	5
_characters	:	Heritage //	6
_array	:	Attire //	7
_electron	:	Informative //	8
_vertex	:	Concentration //	9
_coin	:	Contribution //	10
_proxy	:	Substitute //	11
_incident	:	Nominee //	12
_web	:	Priority //	13
_event	:	Knowledge //	14
_gazette	:	Lyric //	15
_inquiry	:	Surcharge //	16
_least	:	Ingredient //	17
_percentile	:	Prediction //	18
_activity	:	Continuous //	19
_vent	:	Guidance //	20
_ribbon	:	Profit //	21
_fossil	:	Immerse //	22
_antique	:	Trick //	23
_game	:	Bid //	24

| – | _discovery | : | | Offshore | // | 25 | – |
| – | _pencil | : | | Monument | // | 26 | – |

soloH26	Account	#
fixture	Acronym	1
associate	Dust	2
generate	Sage	3
examine	Convenience	4
scale	Series	5
indexer	Standard	6
dynamic	Fidget	7
local	File	8
passage	Region	9
amplitude	Object	10
substance	Alpha	11
enormous	Beta	12
bonus	Gamma	13
evident	Room	14
facilitate	Fork	15
portable	Band	16
multitude	Surface	17
hook	Strain	18
advance	Carrier	19
conduct	Transfer	20
reflect	Lamp	21
harmony	Classic	22
synchronise	Embody	23
distribute	Flavour	24
broker	Vessel	25
thumb	Tuesday	26

–	duSky24	;		Instant	//	#	–
–		;			//	1	–
–		;			//	2	–
–		;			//	3	–
–		;			//	4	–
–		;			//	5	–
–		;			//	6	–
–		;			//	7	–
–		;			//	8	–
–		;			//	9	–
–		;			//	10	–
–		;			//	11	–
–		;			//	12	–
–		;			//	13	–
–		;			//	14	–
–		;			//	15	–
–		;			//	16	–
–		;			//	17	–
–		;			//	18	–
–		;			//	19	–
–		;			//	20	–
–		;			//	21	–
–		;			//	22	–
–		;			//	23	–
–		;			//	24	–
–		;			//	25	–
–		;			//	26	–

shAllow38	#
	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9
	10
	11
	12
	13
	14
	15
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26

decEnter27				#
				1
				2
				3
				4
				5
				6
				7
				8
				9
				10
				11
				12
				13
				14
				15
				16
				17
				18
				19
				20
				21
				22
				23
				24
				25
				26

-	sciLetter34	;		//	#	-
-		;		//	1	-
-		;		//	2	-
-		;		//	3	-
-		;		//	4	-
-		;		//	5	-
-		;		//	6	-
-		;		//	7	-
-		;		//	8	-
-		;		//	9	-
-		;		//	10	-
-		;		//	11	-
-		;		//	12	-
-		;		//	13	-
-		;		//	14	-
-		;		//	15	-
-		;		//	16	-
-		;		//	17	-
-		;		//	18	-
-		;		//	19	-
-		;		//	20	-
-		;		//	21	-
-		;		//	22	-
-		;		//	23	-
-		;		//	24	-
-		;		//	25	-
-		;		//	26	-