Artiste de sang {1}	^{[B} }	Cultiste de la mort {E	3}
			٦
			ᆜ
Créature : vampire	U	Créature : humain et sorcier	С
À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature		Sacrifiez le Cultiste de la mort : Un joueur ciblé perd 1 poin	nt
meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez	1	de vie et vous gagnez 1 point de vie.	
point de vie.			
0/1	\neg \mid	1/1	\neg
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	┘	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Mizards of the Godst		magic the dathering & Mizards of the coast	_

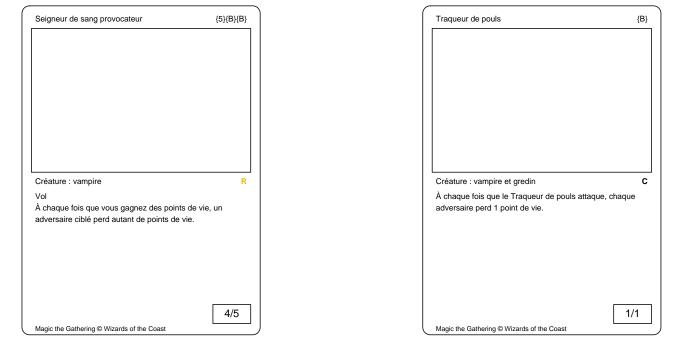
_		
	Celui-qui-accueille-la-mort	{B}
	Créature : humain et shamane	С
	À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez gagner 1 point de vie.	:
	1/	'1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Érébos, dieu des Morts	{3}{B}
Créature-enchantement légendaire : die	eu M
Indestructible Tant que votre dévotion au noir est infé	rieure à cinq,
Érébos n'est pas une créature. Vos adversaires ne peuvent pas gagne	r de points de vie.
{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez u	une carte.
	5/7

Faucon de nuit vampire {1}{B}{	B}		ı	Larve à phlyctène	{2}{B}
			L		
Créature : vampire et shamane	U		· '	Créature : phyrexian et horreur	С
Vol				Traversée des marais	
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature	re		(Quand la Larve à phlyctène meurt, chaque adversaire	e perd
inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)			:	2 points de vie.	
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vou	IS				
font aussi gagner autant de points de vie.)					
2/3					2/2
	'				212
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	\Box	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Gardien de la porte de Malakir	{B}{B}
	Créature : vampire et guerrier	U
	Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)	
	Quand le Gardien de la porte de Malakir arrive sur le	
	champ de bataille, s'il a été kické, un joueur ciblé sac une créature.	rifie
	Г	2/2
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Représentante des vampires	{2}{B}
Créature : vampire et clerc et allié	С
Vol À chaque fois que la Représentante des vamp engagée, vous gagnez 1 point de vie.	pires devient



	Surineur de Zulaport	{1}{B}
`	Créature : humain et gredin et allié	U
	À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversai 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.	
	_	
	Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast	1/1

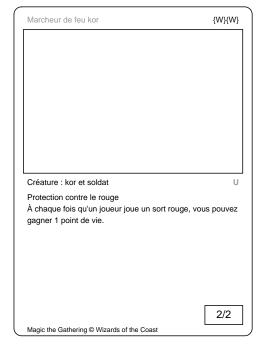
Championne aurioke	{W}{W}
Créature : humain et clerc	
	R
Protection contre le noir et contre le rouge À chaque fois qu'une autre créature arrive	sur le champ de
Protection contre le noir et contre le rouge	sur le champ de
Protection contre le noir et contre le rouge À chaque fois qu'une autre créature arrive	sur le champ de
Protection contre le noir et contre le rouge À chaque fois qu'une autre créature arrive	sur le champ de
Protection contre le noir et contre le rouge À chaque fois qu'une autre créature arrive	sur le champ de

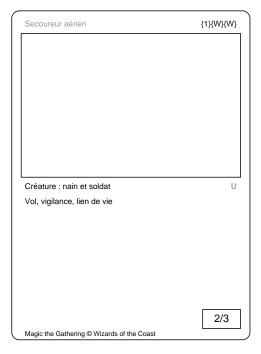
Clerc d'Arashin	{1}{VV}	Frappesoleil d'Ajani	{W}{W}
Créature : humain et clerc	С	Créature : chat et clerc	С
Quand le Clerc d'Arashin arrive sur le cham vous gagnez 3 points de vie.	p de bataille,	Lien de vie (Les blessures infligées font aussi gagner autant de points d	
	1/3		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	nst

Exarque inquisiteur	{W}{W}
Créature : phyrexian et clerc	U
Quand l'Exarque inquisiteur arrive sur le champ de choisissez l'un ?	bataille,
? Vous gagnez 2 points de vie.	
? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie.	
7	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Guide solaire d'Oreskos	{1}{W}
Créature : chat et moine	
<i>Inspiration</i> ? À chaque f solaire d'Oreskos devient dégagé, vous vie.	ois que le Guide
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

С





Paladin tueur de perfides

Créature : humain et chevalier

R
Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

Souverain félidar

Créature: chat et bête

Vigilance, lien de vie

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40
points de vie, vous gagnez la partie.

Âmes des vertueux	{W}{B}{B}	Ayli, pèlerine éte	rnelle	{W}{B}
Créature : esprit	U	Créature légenda	aire : kor et clerc	R
Défenseur (Cette créature ne peut pas		Contact mortel	and . Not of oldfo	
À chaque fois que les Âmes des vertue			autre créature : Vous gagnez un	nombre
blessures de combat, vous gagnez auta		de points de vie	égal à l'endurance de la créature	sacrifiée.
et le joueur attaquant perd autant de po	oints de vie.	{1}(W)(B) sacrific	ez une autre créature : Exilez un	
			errain ciblé. N'activez que si vous	avez au
		I	de vie de plus que votre total de p	oints de
		vie de départ.		
	0/4			2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering	g © Wizards of the Coast	

	Athréos, dieu du Passage	{1}{W}{B}				
	Créature-enchantement légendaire : dieu	M				
	Indestructible					
	Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.					
	À chaque fois qu'une autre créature que vous pos	ssédez				
	meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un	n				
	adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.					
		5/4				
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4				
_	wayic the Gathering & Wizards of the Coast					

Buveuse de dîme	{W}{B}
Créature : vampire	С
Lien de vie Extorsion (À chaque fois que vous lar pouvez payer {WB}. Si vous faites air perd 1 point de vie et vous gagnez au	nsi, chaque adversaire
	, ,

Chevalier maudit par le sang	{1}{W}{B}	Émissaire de Drana	{1}{W}{B}
Créature : vampire et chevalier	U	Créature : vampire et clerc et allié	U
Tant que vous contrôlez un enchantement, le		Vol	Ü
maudit par le sang gagne +1/+1 et a le lien d		Au début de votre entretien, chaque adv	versaire perd 1 point
blessures infligées par cette créature vous fo	nt aussi	de vie et vous gagnez 1 point de vie.	
gagner autant de points de vie.)			
	3/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dominateur de Vectis	{1}{W}{B}
Créature-artefact : humain et sorcier	С
{T}: Engagez une créature ciblée à moins que contrôleur ne paie 2 points de vie.	son
	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Familier du caïd	{1}{W}{B}
Créature : srâne	C
Vol	
Extorsion (À chaque fois que vous land pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi perd 1 point de vie et vous gagnez auta	i, chaque adversaire
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Ghildmage de Vizkopa	{W}{B}		Karlov du Conseil fantôme	{W}{B}
Créature : humain et sorcier			Créature légendaire : esprit et conseiller	М
{1){W}{B} : Une créature ciblée acquiert le lien de	0		À chaque fois que vous gagnez des points de vie,	
jusqu'à la fin du tour.			deux marqueurs +1/+1 sur Karlov du Conseil fantô	me.
{1}{W}{B}: À chaque fois que vous gagnez des po vie ce tour-ci, chaque adversaire perd autant de po			{W}{B}, retire six marqueurs +1/+1 de Karlov du Co fantôme : Exilez la créature ciblée.	onseil
vie.				
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
·				

Kambal, consul de l'attribution	{1}{W}{B}
Créature légendaire : humain et conseiller	R
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort ce joueur perd 2 points de vie et vous gagnez vie.	
	2/3

Monnayeuse du monde souterrain	{W}{B}
Créature-enchantement : humain et clerc	U
klt;i>Constellation ? À chaque fois que Monnayeuse du monde souterrain ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous	
contrôle, vous gagnez 1 point de vie.	erd 1
W){B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire point de vie.	
W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire p	

Obzedat, Conseil fantôme	{1}{W}{W}{B}{B}	Teysa, plénipotentiaire de fantômes (5)(1)	W}{E
Créature légendaire : esprit et conse	iller R	Créature légendaire : humain et conseiller	F
Quand Obzedat, Conseil fantôme arr		Vigilance, protection contre les créatures	
bataille, un adversaire ciblé perd 2 po gagnez 2 points de vie.	oints de vie et vous	À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessur combat, détruisez cette créature. Créez un jeton de	es de
Au début de votre étape de fin, vous		créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.	
Obzedat. Si vous faites ainsi, renvoy bataille sous le contrôle de son propr			
votre prochain entretien. Il acquiert la	a célérité.		
	E/E		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/5	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/4
wagic the Cathering & Wizards of the Coasi	·	Magic the Gathering & Wizards of the Coast	

Restauratrice mécanique	{2}{W}{B}		
Créature : humain et artificier	U		
Quand la Restauratrice mécanique arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ou d'artefact ciblé depuis votre cimetière dans votre main.			
	3/3		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Triade des Moires	{2}{W}{B}
Créature légendaire : humain et sorcier	R
[1], {T}: Mettez un marqueur « destin » créature ciblée.	sur une autre
W}, {T} : Exilez la créature ciblée qui a	
destin » sur elle, puis renvoyez-la sur le sous le contrôle de son propriétaire.	e champ de bataille
B}, {T}: Exilez la créature ciblée qui a	un marqueur «
destin » sur elle. Son contrôleur pioche	deux cartes.

Vampire d'Havrefalaise	{2}{W}{B}		Chagrin accablant {1}{	(B){B}
Créature : vampire et guerrier et allié	U		Rituel	С
Vol			Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tou	ır.
À chaque fois que vous gagnez des points de	vie, chaque		Regard 1.	
adversaire perd 1 point de vie.				
	2/4			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Cathering & Wizards Of the Coast		· ·	magic the dathering & wizards of the coast	

Absorption de l'esprit	{X}{1}{B
Rituel	ı
Ne dépensez que du mana noir pour X.	
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'impo quelle cible et vous gagnez X points de vie.	rte

Chemin désastreux {	1}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Éveil 4 ? {5}{B}{B} (Si vous lancez ce sort pour {5}{B} mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur le terrain que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élé avec la célérité. C'est toujours un terrain.)	ciblé
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Chuchotements nocturnes	{1}{B}		Fragments d'os	{B}
Rituel	С		Rituel	С
Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points d	de vie.		En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Détruisez une créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Curiosité morbide	{1}{B}{B}
Rituel	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce	sort,
sacrifiez un artefact ou une créature. Piochez un nombre de cartes égal à la valeur de	mana du
permanent sacrifié.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lire dans les os	{2}{B}
Rituel	С
Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 de vie.	points
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
<u> </u>	

Précepteur démoniaque	{2}{B}{B}	Basilique d'Orzhov
Rituel Cherchez une carte dans votre bibliothèque, m carte dans votre main, puis mélangez.	U	Terrain C La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {W}{B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification	{1}{W}{B}
Rituel	R
Détruisez un permanent ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavernes de Koïlos	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.	IX.
{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Chapelle isolée	Fumerolles titubantes
Terrain R La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	Terrain Les Fumerolles titubantes arrivent sur le champ de bataille engagées. (T): Ajoutez (W) ou {B}. {1}{W}{B}: Les Fumerolles titubantes deviennent une créature 2/3 blanche et noire Élémental avec le lien de vie jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cour dissimulée	Landes érodées

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

 $\label{eq:taylor} \{T\}: Ajoutez \ \{W\} \ ou \ \{B\}.$

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Terrain

Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T}: Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

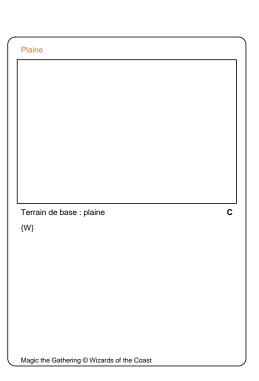
Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais	Pilier des Paruns
Terrain de base : marais	Terrain M
(B)	{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort multicolore.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	
{B}	_
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		Reliquaire impie
Terrain de base : plaine C		Terrain : plaine et marais
{W}		Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde d'Orzhov		Sanctuaire abandonné

С

Terrain : porte

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence		Autel du carnage	{2}
Terrain	₹	Artefact	U
Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille regard 1. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	,	{3}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Archives d'Alhammarret {5	}	Casse-tête du tourneur sur métal	{2}
	¬		

Archives d'Alhammarret	{5}
Artefact légendaire	M
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagne fois ce nombre de points de vie à la place.	ez deux
Si vous deviez piocher une carte, excepté la premiè	
vous piochez pendant chacune de vos étapes de pio piochez deux cartes à la place.	oche,
province deax surres d la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact C	
Quand le Casse-tête du tourneur sur métal arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.	
{2}{B}, sacrifiez le Casse-tête du tourneur sur métal : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر

Corne de démon	{2}		Plume d'ange	{2}
Artefact	U		Artefact	U
À chaque fois qu'un joueur lance un sort noir, vous pou			À chaque fois qu'un joueur lance un sort blanc, vous	
gagner 1 point de vie.	V-C-Z		pouvez gagner 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Journal de Tamiyo	{5}
Artefact légendaire	R
Au début de votre entretien, enquêtez. (Créez un jeton	K
Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact Piochez une carte. »)	:
{T}, sacrifiez trois indices : Cherchez une carte dans vot	re
bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réservoir de flux éthérique	{4}
Artefact	R
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 p de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci. Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.	oint
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souvenir profane	{1}		Sorin, némésis sinistre {4}{\footnote{\lambda}}	W}{B}
Artefact	U		Planeswalker légendaire : Sorin	M
À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans			{+1} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque	
cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous gaç	gnez		mettez-la dans votre main. Chaque adversaire perd un	1
1 point de vie.			nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.	
			{-X} : Sorin, némésis sinistre inflige X blessures à une	cible,
			créature ou planeswalker, et vous gagnez X points de	vie.
			{-9} : Créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire	
			Vampire et Chevalier avec le lien de vie égal au total d	
				6/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ajani Crinièredor	{2}{W}{W}
Planeswalker légendaire : Ajani	M
{+1}: Vous gagnez 2 points de vie.	
{-1}: Mettez un marqueur +1/+1 sur c vous contrôlez. Ces créatures acquiè jusqu'à la fin du tour.	
{-6}: Mettez sur le champ de bataille	•
blanche Avatar avec « La force et l'er créature sont chacune égale à votre t	
»	4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fenaison de l'autel

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récompense de l'acolyte	{1}{W}	Persécution zélée	
Éphémère	U	Éphémère	
Prévenez, ce tour-ci, les prochaines X t devraient être infligées à une créature c dévotion au blanc. Si des blessures sor cette manière, la Récompense de l'acol blessures à n'importe quelle cible. (Cha coûts de mana des permanents que voi pour votre dévotion au blanc.)	iblée, X étant votre It prévenues de yte inflige autant de que {W} dans les	Jusqu'à la fin du tour, les créature gagnent +1/+1 et les créatures qu contrôlent gagnent -1/-1.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

Annulation angoissée	{1}{W}{B
Éphémère	F
Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perde points de vie.	z 3
pointe de vioi	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
_		
	Ascension du chef de sang	{B}
	Enchantement	R
	Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a per au moins 2 points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre	
	marqueur « quête » sur l'Ascension du chef de sang. (L	
	blessures provoquent la perte de points de vie.) À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'	un
	adversaire d'où qu'elle vienne, si l'Ascension du chef de	
	sang a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vou pouvez faire que ce joueur perde 2 points de vie. Si vou	
	faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie. Si vou	J
	Magic the Cathering @ Wizardo of the Coast	

{W}{B}

Connexions avec la pègre	{1}{B}{B}	Sacres vampiriques	{B}
Enchantement : aura	R	Enchantement	U
Enchanter : terrain Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de	e vie : Piochez	{1}{B}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de et vous piochez une carte.	e vie
une carte. »			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-			
Lien sanguin	{3}{B}{B}	Campagne de vengeance {3}	(W){B}

Lien sanguin	{3}{B}{B}
Enchantement	R
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, adversaire ciblé perd autant de points de vie.	un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Campagne de vengeance	{3}{W}{B}
Enchantement	U
À chaque fois qu'une créature que vous contrôle	ez attaque,
le joueur défenseur perd 1 point de vie et vous ç	gagnez 1
point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

