

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

## WARRIORS OF CHAOS



WARSCROLLS  
COMPENDIUM

# INTRODUCCIÓN

Los adoradores mortales del Chaos se reúnen en grandes partidas de guerra para conquistar naciones enteras. Aunque los señores tiránicos que conducen a las hordas blindadas se creen reyes guerreros nacidos para

gobernar los Reinos Mortales con puño de hierro, están sometidos a poderes más elevados. En verdad, cada asesino, monstruo y mutante de sus ejércitos no es más que un esclavo de la oscuridad y una marioneta de los Dioses Oscuros.

Los warscrolls de este compendium te permiten jugar tu colección de miniaturas Citadel en batallas fantásticas, recreando momentos épicos de la Era de Sigmar o las guerras del mundo pretérito.

## PARTES DE UN WARSCROLL

- Título.** El nombre de la miniatura descrita en el warscroll.
- Atributos.** Este conjunto de características te detalla lo rápida, poderosa y valiente que es la miniatura, así como lo efectivas que son sus armas.
- Descripción.** La descripción te dice con qué armas se puede equipar a la miniatura, y qué mejoras se le pueden aplicar (si es el caso). La descripción también te dirá si se despliega por sí misma como miniatura individual, o si lo hace como parte de una unidad. Si la miniatura se despliega como parte de una unidad, la descripción te indicará cuántas miniaturas debe tener (si no dispones de miniaturas suficientes para desplegar la unidad, seguirás pudiendo desplegar una unidad con tantas miniaturas como tengas disponibles).
- Habilidades.** Las habilidades son cosas que la miniatura puede hacer durante la partida y que no quedan cubiertas por las reglas normales del juego.
- Keywords.** Todas las miniaturas tienen una lista de keywords. Ciertas reglas solo se aplican a miniaturas con una keyword específica.
- Tabla de daño.** Algunas miniaturas tienen una tabla de daño que se utiliza para determinar uno o más de sus atributos. Busca en la columna de la izquierda (Wounds Suffered) el número de heridas que ha sufrido la miniatura para hallar el valor del atributo en cuestión.

### 1 CHAOS OGORs

**2**



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Rustal Blades and Clubs	1"	3	4+	3+	-	2

**4**

**3 DESCRIPCIÓN**  
Una unidad de Chaos Ogors tiene 3 miniaturas o más. Siguen equipados con una amplia variedad de espadas y garrotes brutales (Rustal Blades and Clubs).

**OGOR MUTANT**  
El líder de esta unidad es un Ogor Mutant. Sigue a tal atributo. Ataca al 6+ espadas y garrotes brutales del Ogor Mutant.

**STANDARD BEARER**  
Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearer. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo 'To Hit' de todas sus miniaturas.

**HONNELOWER**  
Las miniaturas de esta unidad pueden ser Honneblower. Si la unidad incluye algún Honneblower, suma 1 a sus tiradas para correr y cargar.

**HABILIDADES**  
**Obscuro temblor:** Tira un dado cada vez que una unidad de Chaos Ogors mate a una miniatura con un 6; una miniatura de esta unidad se cura de inmediato una herida sufrida.

**5 KEYWORDS** CHAOS, OGOR, CHAOS OGORs

---

### TROGGOTH KING

**6**



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Captains Yonni	6"	D3	4+	3+	-	2

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Enormous Club	2"	4	4+	3+	-	3

**4**

**DESCRIPCIÓN**  
El Troggoth King es una sola miniatura. Va armado con un garrote enorme (Enormous Club) y es capaz de cargar un símbolo de Capitan (Captains Yonni) sobre su pecho.

**HABILIDADES**  
**Memoria ferrea:** Repite las tiradas de 1 para golpear de las miniaturas Chaos Troggoth y Chaos Ogor de tu ejército a 6+ o menos de esta miniatura.

**HABILIDAD DE MANDO**  
Señor de la hueste monarca. Si el Troggoth King usa una habilidad, haga su siguiente tirada de Heros, todos los CAOS, TROGGOTHS y CHAOS OGORs de esta unidad.

---

### CHAOS DRAGON

**10**



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Swathes of Dark Fire	9"	1	3+	3+	-	1

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Warped Maws	2"	6	3+	3+	-	1
Victims Talons	1"	4	4+	3+	-	1

**6**

**DESCRIPCIÓN**  
Un Chaos Dragon es una sola miniatura. Una de las cabezas de este dragón puede ser una arrolla llameante de Fuego oscuro (Swathes of Dark Fire), mientras que la otra es el Aliento de la mutación (Breath of Mutation). Los escuadrones que se le acercan son atacados salvajemente por sus fauces dobles (Warped Maws) y desgarrados por sus garras feroces (Victims Talons).

**HABILIDADES**  
**Aliento de la mutación:** En la fase de disparos, esta miniatura puede escoger una unidad enemiga que dentro del alcance del Aliento de la mutación. Esta unidad sufre D3 heridas mortales. Tira un dado por cada miniatura que muera; con 4+ la unidad sufre una herida mortal adicional debido a que el aliento de mutación hace colapsar a los guerreros o la causa transformaciones horribles.

**MAGIA**  
Un Chaos Dragon es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de las fases de Heros, e intentar disparar dos hechizos en cada fase de Heros enemigo. Conoce los hechizos Poderes mágicos, Escudo mágico y Maldición traidora.

**MALDICIÓN TRAIORA**  
Maldición traidora tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, el miniatura de esa unidad hace un ataque (combate) contra su propia unidad. Si la miniatura tiene más de un arma adecuada, puede escoger cuál de ellas usa.

**DAMAGE TABLE**

Wounds Suffered	Move	Swathes of Dark Fire	Warped Maws
0-2	14"	2D6	2
3-4	12"	2D6	3+
5-6	10"	D6	3+
7-8	8"	D6	4+
9+	6"	D3	4+

**KEYWORDS** CHAOS, DAEMON, DRAGON, MONSTER, HERO, WIZARD, CHAOS DRAGON

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2017

# EXALTED HERO WITH BATTLE STANDARD



## MELEE WEAPONS

Darksteel Axe

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIPCIÓN

Un Exalted Hero with Battle Standard es una sola miniatura. Lleva un hacha de acero oscuro (Darksteel Axe) y un escudo rúnico del Chaos. Además, lleva un gran estandarte de batalla de los Dioses Oscuros, del que penden iconos del panteón del Chaos.

## HABILIDADES

**Escudo rúnico del Chaos.** Tira un dado cada vez que esta miniatura sufra una herida mortal; con un 5 o más, ignora esa herida mortal.

**Hambriento de gloria.** Repite las tiradas de 1 para golpear de esta miniatura cuyo objetivo sea un **HERO** o un **MONSTER**.

## Estandarte de batalla de los Dioses

**Oscuros.** En tu fase de Héroe, el Exalted Hero puede plantar el estandarte de batalla de los Dioses Oscuros. Si lo hace, no puede moverse hasta tu próxima fase de Héroe, pero puedes tirar de un inmediato un dado por cada unidad enemiga a 10" o menos de él; con 4+ la unidad por la que tiras sufre una herida mortal.

## KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, HERO, TOTEM, EXALTED HERO WITH BATTLE STANDARD

# FORSAKEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Freakish Mutations	1"	D3	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Forsaken tiene 5 miniaturas o más. Luchan con todo tipo de mutaciones monstruosas (Freakish Mutations) desde garrotes con pinchos y manos con garras a tentáculos y pinzas.

## HABILIDADES

**Mutaciones monstruosas.** Antes de que esta unidad ataque en la fase de combate, tira un dado para ver qué mutación se manifiesta durante esta fase:

### Res. Efecto

- 1 Tentáculos retorcidos:** El atributo Range de las mutaciones monstruosas de la unidad es 3" en vez de 1".
- 2 Garras afiladas:** El atributo Rend de las mutaciones monstruosas de la unidad es -1 en vez de '-'.
- 3 Brazos adicionales:** Suma 1 a la tirada para determinar el atributo Attacks de las mutaciones monstruosas de la unidad.
- 4 Lenguas látigo:** Suma 1 a las tiradas para golpear de las mutaciones monstruosas de la unidad.
- 5 Colmillos venenosos:** Suma 1 a las tiradas para herir de las mutaciones monstruosas de la unidad.
- 6 Garras decapitadoras:** Suma 1 atributo Damage de las mutaciones monstruosas de la unidad.

## KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, FORSAKEN

# HELLCANNON

## WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doomfire	12-48"	☀	4+	————	Ver abajo	————
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemonic Maw	1"	3	4+	3+	-1	D3

Crew within 1"	WAR MACHINE CREW TABLE	
	Caged Fury	Doomfire
3 models	2 +	2
2 models	3 +	2
1 model	4 +	1
0 models	No puede contenerse	0

## CREW



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Improvised Weapons	1"	1	5+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Hellcannon es una sola miniatura, una máquina de guerra (War Machine) forjada por demonios que dispara chorros de fuego infernal (Doomfire) por el campo de batalla y atrapa al enemigo con sus fauces daemónicas (Daemonic Maw). Su dotación la componen 3 Chaos Dwarf (Crew) que hacen lo que puede para tratar de mantenerlo bajo control, al tiempo que atacan a todo el que se acerca con una amplia variedad de armas improvisadas (Crew's Improvised Weapons).

## HABILIDADES

**Cobertura de forja daemónica.** La CREW está en cobertura mientras se encuentre a 1" o menos de su máquina de guerra.

**Fuego infernal.** El Hellcannon sólo puede efectuar ataques de fuego infernal si su CREW de Chaos Dwarfs está a 1" o menos de él en la fase de disparo. Para atacar con el fuego infernal, elige una unidad enemiga dentro del alcance, aunque no sea visible para el Hellcannon y tira para golpear; suma 1 a la tirada para golpear si el Hellcannon no se movió en su fase de movimiento previa y suma otro 1 si la unidad objetivo tiene 20 miniaturas o más. Una unidad impactada por fuego infernal sufre 1D6 heridas mortales.

**Furia enjaulada.** Si el Hellcannon no está a 3" o menos de una unidad enemiga al inicio de tu fase de movimiento, consulta en la War Machine Crew Table (arriba) cuántas miniaturas de su CREW están a 1" o menos del Hellcannon y tira un dado; si la tirada iguala o supera el indicado en la columna Caged Fury de la tabla, los Chaos Dwarfs han logrado contener la furia de la máquina este turno. De lo contrario, el Hellcannon debe mover la máxima distancia posible hacia la unidad enemiga más próxima que le sea visible.

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, WAR MACHINE, HELLCANNON

## CREW

### KEYWORDS

CHAOS, DUARDIN, CREW

# CHAOS DRAGON



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Swathe of Dark Fire		9"	☀	3+	3+	-1	1
Breath of Mutation		9"	1	Ver abajo			
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warped Maws		2"	6	3+	☀	-1	2
Vicious Talons		1"	4	4+	3+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Swathe of Dark Fire	Warped Maws
0-2	14"	2D6	2+
3-4	12"	2D6	3+
5-6	10"	D6	3+
7-8	8"	D6	4+
9+	6"	D3	4+

## DESCRIPCIÓN

Un Chaos Dragon es una sola miniatura. Una de las cabezas de este dragón poseído arrolla llamaradas de Fuego oscuro (Swathe of Dark Fire), mientras que la otra escupe el Aliento de la mutación (Breath of Mutation). Los enemigos que se le acercan son atacados salvajemente por sus fauces deformes (Warped Maws) o descuartizados por sus garras feroces (Vicious Talons).

## VOLAR

Un Chaos Dragon vuela.

## HABILIDADES

**Aliento de la mutación.** En la fase de disparo, esta miniatura puede escoger una unidad enemiga que dentro del alcance del aliento de la mutación. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. Tira un dado por cada miniatura que muera; con 4+, la unidad sufre una herida mortal adicional debido a que el aliento de mutación hace enloquecer a los guerreros o les causa transformaciones horripilantes.

## MAGIA

Un Chaos Dragon es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de Héroe, e intentar disipar dos hechizos en cada fase de Héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Maldición traidora.

## MALDICIÓN TRAIORA

Maldición traidora tiene dificultad de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga a 18" o menos. Cada miniatura de esa unidad hace un ataque con una de sus melee weapons (armas de combate) contra su propia unidad. Si la miniatura tiene más de un arma adecuada, puedes escoger cuál de ellas usa.

## KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DRAGON, MONSTER, HERO, WIZARD, CHAOS DRAGON

# CHAOS OGORs



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Brutal Blades and Clubs	1"	3	4+	3+	-	2

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Chaos Ogors tiene 3 miniaturas o más. Suelen equiparse con una amplia variedad de espadas y garrotes brutales (Brutal Blades and Clubs).

## OGOR MUTANT

El líder de esta unidad es un Ogor Mutant. Suma 1 al atributo Attacks de las espadas y garrotes brutales del Ogor Mutant.

## STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, suma 1 al atributo Bravery de todas sus miniaturas.

## HORNBLOWER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblowers. Si la unidad incluye algún Hornblower, suma 1 a sus tiradas para correr y cargar.

## HABILIDADES

**Glotonería temible.** Tira un dado cada vez que una unidad de Chaos Ogors mate a una miniatura; con un 6, una miniatura de esta unidad se cura de inmediato una herida sufrida.

## KEYWORDS

CHAOS, OGOR, CHAOS OGORs

# TROGGOTH KING



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Copious Vomit	6"	D3	4+	3+	-2	2
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Enormous Club	2"	4	4+	3+	-1	3

## DESCRIPCIÓN

Un Throgg King es una sola miniatura. Va armado con un garrote enorme (Enormous Club) y es capaz de arrojar un vómito copioso (Copious Vomit) sobre su presa.

## HABILIDADES

**Mesnada feroz.** Repite las tiradas de 1 para golpear de las unidades **CHAOS TROGGOTH** y **CHAOS OGOR** de tu ejército a 8" o menos de esta miniatura.

**Regeneración mutante.** Al inicio de tu fase de héroe esta miniatura puede curarse 1D3 heridas sufridas

## HABILIDAD DE MANDO

**Señor de la hueste monstruosa.** Si el Troggoth King usa esa habilidad, hasta tu siguiente fase de Héroe, todos los **CHAOS TROGGOTHs** y **CHAOS OGORs** de tu ejército pueden usar el atributo Bravery de esta miniatura en vez del suyo propio.

## KEYWORDS

CHAOS, TROGGOTH, HERO, TROGGOTH KING

# CHAOS TROGGOTHS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Disgusting Vomit	6"	1	3+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Scavenged Clubs and Axes	1"	3	4+	3+	-1	2

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Chaos Troggoths tiene 3 miniaturas o más. Van armados con una amplia variedad de garrotes y hachas rapiñados (Scavenged Clubs and Axes), y arrojan sobre sus enemigos su vómito repulsivo (Disgusting Vomit).

## HABILIDADES

**Carne de troll mutante.** Por cada tirada para golpear con los garrotes y hachas rapiñados de 6 o más, efectúa una tirada para golpear adicional con la misma arma y contra la misma unidad objetivo.

**Regeneración.** Al inicio de tu fase de héroe, tira un dado; con un 2 o más, esta unidad se cura 1D3 heridas sufridas.

### KEYWORDS

CHAOS, TROGGOTH, CHAOS TROGGOTHS

# CHAOS FAMILIARS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Knife or Club	1"	1	6+	5+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Chaos Familiars puede tener cualquier número de miniaturas. Los Chaos Familiars varían enormemente en su apariencia. Normalmente son criaturas diminutas que empuñan armas pequeñas pero letales como un cuchillo o garrote (Knife or Club).

## HABILIDADES

**Intromisión arcana.** Resta 1 al resultado de las tiradas para lanzar y para disipar hechizos efectuadas por **WIZARDS** enemigos a 6" o menos de alguna unidad de Chaos Familiars.

### KEYWORDS

CHAOS, CHAOS FAMILIARS

# GREAT TAURUS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Belch Fire	16"	6	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Horns and Teeth	1"	1	4+	3+	-1	D3
Burning Hooves	1"	4	4+	3+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Great Taurus es una sola miniatura. Es un monstruo rabioso que irradia un calor abrasador y ventea humaredas por la nariz. Con cada exhalación resopla y eructa fuego (Belch fire) sobre sus enemigos. También puede destrozar y pisotear a su presa con sus cuernos y dientes (Horns and Teeth) y sus pezuñas llameantes (Burning Hooves).

## HABILIDADES

**Cuerpo llameante.** En cada fase de Héroe, tira un dado por cada unidad (amiga y enemiga) a 3" o menos de un **GREAT TAURUS**; con 6+, la unidad por la que tiras sufre una herida mortal. Esta habilidad no afecta a otros **GREAT TAURUS**.

**Rabia de la sangre.** Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con los cuernos y dientes de esta miniatura si ha cargado este turno.

## VOLAR

Un Great Taurus vuela.

### KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, GREAT TAURUS

# LAMMASU



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Horns and Teeth	1"	2	4+	3+	-1	1
Clawed Forelimbs	1"	4	4+	4+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Un Lammasu es una sola miniatura. Se trata de un monstruo cruel dotado de gran habilidad para lanzar hechizos. Embiste a su presa con sus cuernos y dientes (Horns and Teeth) y golpea con sus extremidades garrudas (Clawed Forelimbs). Una espesa niebla de brujería oscura envuelve al Lammasu y enturbia la magia de aquellos que no conocen su abrazo nocivo.

## HABILIDADES

**Miasma mágico.** Resta 1 al resultado de las tiradas para lanzar hechizos efectuadas por **WIZARDS** (amigos y enemigos) a 18" o menos de algún Lammasu. Esta habilidad no afecta a los **CHAOS WIZARDS**.

## MAGIA

Un Lammasu es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de Héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico y Escudo místico.

## VOLAR

Un Lammasu vuela.

### KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, WIZARD, LAMMASU

# WARSCROLLS SUSTITUTOS

Las siguientes unidades carecen de warscroll. En su lugar, usa el warscroll sustituto listado a continuación.

Unidad	Warscroll
Archaon on foot	Lord of Chaos
Archaon the Everchosen	Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Lord	Lord of Chaos
Chaos Lord on Barded Steed	Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Lord on Steed of Slaanesh	Slaanesh Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Lord on Palanquin of Nurgle	Nurgle Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Lord on Chaos Dragon	Chaos Lord on Manticore
Chaos Lord on Chaos Chariot	Chaos Chariot
Chaos Lord on Gorebeast Chariot	Gorebeast Chariot
Chaos Lord on Chaos Warshrine	Chaos Warshrine
Chaos Lord of Tzeentch on foot	Lord of Chaos with Mark of Tzeentch
Chaos Marauders	Marauders of Chaos
Chaos Sorcerer Lord on Disc of Tzeentch	Tzeentch Chaos Lord on Disc of Tzeentch
Chaos Sorcerer Lord on Steed of Slaanesh	Slaanesh Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Sorcerer Lord on Palanquin of Nurgle	Nurgle Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Sorcerer Lord on Chaos Dragon	Chaos Sorcerer Lord on Manticore
Chaos Sorcerer Lord on Chaos Chariot	Chaos Chariot
Chaos Sorcerer Lord on Gorebeast Chariot	Gorebeast Chariot
Chaos Sorcerer Lord on Chaos Warshrine	Chaos Warshrine
Chaos Sorcerer	Chaos Sorcerer Lord
Chaos Warriors	Warriors of Chaos
Champions of Chaos	Warriors of Chaos
Crom the Conqueror	Exalted Hero of Chaos
Dragon Ogres	Dragon Ogres
Dragon Ogre Shaggoth	Dragon Ogor Shaggoth
Exalted Hero	Exalted Hero of Chaos
Famous Familiars	Chaos Familiars
Galrauch	Chaos Dragon
Giant	Chaos Gargant
Kholek Suneater	Dragon Ogre Shaggoth
Khorne Exalted Hero	Aspiring Deathbringer
Nurgle Chaos Lord	Lord of Plagues
Nurgle Chaos Sorcerer	Rotbringers Sorcerer
Nurgle Lord on Daemonic Mount	Harbinger of Decay
Sigvald the Magnificent	Chaos Lord of Slaanesh
Skullcrushers of Khorne	Mighty Skullcrushers
Throgg	Troggoth King
Vilitch the Curseling	Curseling, Eye of Tzeentch
Warriors of Chaos	Chaos Warriors
Wulfrik the Wanderer	Lord of Chaos

# PERFILES DE BATALLA CAMPAL

WARRIORS OF CHAOS	TAMAÑO DE UNIDAD		PUNTOS	ROL EN BATALLA	NOTAS
	MÍN.	MÁX.			
Hellcannon	1	1	300	Artillería	
Chaos Dragon	1	1	340	Behemot	
Great Taurus	1	1	140	Behemot	
Lammasu	1	1	140	Behemot	
Exalted Hero with Battle Standard	1	1	80	Líder	
Troggoth King	1	1	160	Líder	
Chaos Familiars	2	8	40		
Chaos Ogres	3	12	120		
Chaos Troggoths	3	12	180		
Forsaken	10	30	200		