



SOMMAIRE

Prélude.....	p.2
Introduction	p.3
Ecologie des Ogres (Background).....	p.3
Les Ogres dans HeroQuest (Caractéristiques).....	p.4
Points de Corps Variables.....	p.5
Nouveaux Eléments de Donjon.....	p.6
Sorts de Sorcier du Chaos.....	p.8
Jouer Contre la Horde d'Ogres.....	p.10
Un Message de Mentor.....	p.11
Quête-1- A la Recherche de la Forteresse Ogre.....	p.12
Quête-2- Les Grottes Supérieures.....	p.13
Quête-3- Le Repaire de la Horde d'Ogres.....	p.14
Quête-4- Les Halls de Charogne.....	p.15
Quête-5- La Fosse du Chaos.....	p.16
Quête-6- La Forteresse du Seigneur Ogre.....	p.17
Quête-7- Fuite vers la Surface (Sauve qui peut !).....	p.18
Epilogue inédit.....	p.19

Prélude

"Zargon siégeait immobile sur son trône de jais pur, enfoui dans ses pensées. Ses yeux scrutaient l'image des terres de l'Empereur qu'il avait magiquement conjurées avant lui. Il avait été très proche de la victoire, si proche qu'il avait piégé l'Empereur & détruit ses forces dans l'ancienne forteresse de Karak Varn. Mais il avait été déjoué à la dernière minute par les maudits Champions de l'Empereur. Le même sort était survenu à son puissant allié le Seigneur Sorcier, dont l'Armée des Morts s'était émiettée en suivant le trépas de leur leader.

"Zargon avait besoin d'un nouveau moyen plus subtile pour attaquer l'Empire & affaiblir ses forces avant de pouvoir à nouveau lancer ses armées contre lui. Soudain son regard se figea & un sourire mis en évidence toutes les rides de son visage ancestral. Il avait enfin un plan.

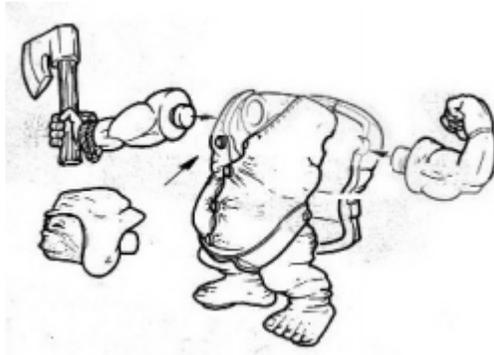
"Un mois plus tard, Zargon se rassit pour examiner le plan qu'il avait à l'esprit. Jamais auparavant il n'avait considéré l'ancienne race des Ogres comme un outil potentiel. Leur indiscipline & leur nature imprévisible les rendaient non fiables comme serviteurs & dangereux comme alliés.

Toutefois, usant de ses artifices magiques, Zargon avait implanté l'un de ses sorciers du Chaos, Festral, dans la forteresse souterraine de l'infâme clan Ogre Dirgrust. Puisant ses pouvoirs d'un puits magique du Chaos, Festral avait subtilement pris le contrôle du clan Ogre & organisé une série de raids sur les terres cultivées de l'Empereur.

"Ce n'était que le début, car à mesure des raids, d'autres clans Ogres & des tribus Orques vinrent s'ajouter aux rangs de sa nouvelle armée...

Introduction

Contre la Horde d'Ogres confronte vos vaillants Héros à une menace bien plus dangereuse que celles qu'ils ont rencontrées jusqu'ici : le clan Ogre Oirgrusht. Ce Livre de Quêtes contient de nouvelles règles pour les Ogres, des règles pour les monstres aux Points de Corps variables & de nouvelles règles sur les Points d'Esprit. Les sept nouvelles Quêtes testeront le courage & les ressources des Héros de l'Empereur comme jamais auparavant.



Ecologie des Ogres

Les Ogres voient le monde comme une longue série de repas : « ennemis » signifie « déjeuner » ou « petit déjeuner », suivant l'heure du jour. Bien souvent, les duels Ogres ne sont que de vastes compétitions culinaires – quoique les querelles violentes restent un bon substitut.

Comme ennemis, les Ogres sont de cruels adversaires qui ne montrent aucune pitié une fois leur appétit aiguisé. Quiconque assez brave pour s'attaquer aux Ogres doit être sûr de ses propres prouesses au combat. Sinon, il ne devrait pas simplement finir mort... il finira comme le dîner de quelqu'un !

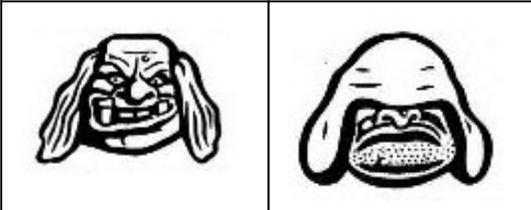
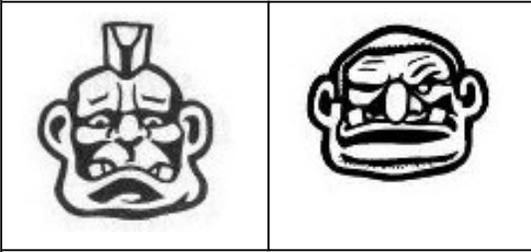
Les Ogres ne sont pas mauvais pour autant. Ils sont juste perpétuellement affamés & épouvantablement violents. La plupart du temps, ils vagabondent simplement en solitaire. Mais parfois, ils se regroupent en clans menés par un Seigneur Ogre – quiconque étant le plus mesquin, le plus méchant & le plus affamé à ce moment-là.

Il est possible aussi bien pour l'Empire que pour les Forces du Chaos d'engager des Ogres comme mercenaires, aussi longtemps qu'ils garantissent un bon moment – une bagarre & moult ripaille (généralement en résultat d'une bataille). Mais leurs coutumes les rendent imprévisibles & horriblement dangereux.

Les Ogres dans HeroQuest

Tous les Ogres occupent 1 case du plateau de jeu. Aucune autre figurine ne peut traverser 1 case occupée par 1 Ogre, qu'elle soit bonne ou mauvaise. Une fois qu'un Ogre bloque un corridor, ce dernier reste bloqué tant que l'Ogre n'a pas bougé ou été tué.

Les Ogres sont plus puissants que les autres monstres rencontrés jusque-là par vos Héros. Comparez les forces relatives des différents Ogres :

Ogre Guerrier Déplacement 6 cases Attaque 5 dés Défense 5 dés Corps <i>Variable</i> Esprit 1		Ogre Champion Déplacement 6 cases Attaque 5 dés Défense 5 dés Corps <i>Variable</i> Esprit 1
Ogre Cheftain Déplacement 4 cases Attaque 6 dés Défense 6 dés Corps <i>Variable</i> Esprit 2		Ogre Seigneur Déplacement 4 cases Attaque 6 dés Défense 6 dés Corps <i>Variable</i> Esprit 5



Points de Corps Variables

Monstres ayant plus d'un Point de Corps

***NdC** : Les monstres initiaux des versions Européennes & Australiennes n'ont qu'un seul Point de Corps, contrairement aux versions Américaines & Canadiennes. Hors, ce supplément n'est pas paru aux États-Unis. A noter qu'il n'est jamais paru en France non plus !*

Des monstres aussi puissants que les Ogres ont plusieurs Points de Corps. Un unique Tableau est utilisé pour enregistrer TOUS les Points de Corps perdus par les Ogres. Chaque fois qu'un Ogre perd 1 Point de Corps, 1 case est cochée dans le Tableau des Points de Corps. Si l'une des cases cochées contient 1 crâne, cet Ogre est alors immédiatement tué & sa figurine est retirée du plateau ; les dommages « en surplus » de cette Attaque ne sont pas enregistrés.

Exemple : Le schéma ci-dessous montre le Tableau des Points de Corps des Ogres dans l'une des Quêtes. Au cours de cette Quête, le Barbare rencontre 2 Ogres & attaque l'un d'eux, lui infligeant 2 Points de Dommage (1). Ces 2 Points sont immédiatement cochés sur le Tableau des Points de Corps. Le Nain se joint alors au Barbare (2) & attaque le second Ogre, lui infligeant aussi 2 Points de Dommage. Toutefois, comme la case suivante du Tableau des Points de Corps est un crâne, l'Ogre est tué sur le champ & le second Point de Dommage n'est pas enregistré.

The diagram shows a table with two rows, labeled '1' and '2'. Row 1 is titled 'Attaque du Barbare' and row 2 is titled 'Attaque du Nain'. Each row contains a horizontal bar with 10 cells. In row 1, the first two cells contain 'X' marks, and the 3rd, 5th, 7th, and 9th cells contain skull icons. In row 2, the first two cells contain 'X' marks, and the 4th, 6th, and 8th cells contain skull icons. The 3rd cell in row 2 is empty.

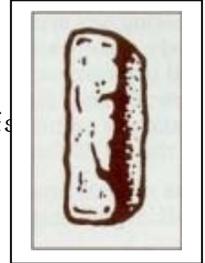
Monstres ayant des Points de Corps supplémentaires

Des monstres importants tels qu'un Seigneur Ogre ou un Seigneur de Guerre Orc bénéficieront individuellement de Points de Corps supplémentaires qui seront indiqués dans les Quêtes concernées. Ces monstres auront chacun leur propre Tableau de Points de Corps, qui apparaîtra à côté de leurs caractéristiques dans les Notes de Quête. Quand un monstre important perd des Points de Corps, les Dommages sont enregistrés dans son Tableau de Points de Corps personnel, & pas dans le Tableau de Points de Corps des Ogres.

Nouveaux Éléments de Donjon

PORTES en Pierre

Les PORTES en Pierre sont d'énormes blocs de roche qui doivent être poussés par la force brute avant de pouvoir passer. Pour ouvrir l'une de ces portes, un Héros doit lancer un certain nombre de Dés de Combat & obtenir 2 Crânes. Le nombre de Dés lancés dépend du type de Héros : le Nain & l'Elfe lancent chacun 2 Dés, alors que le Barbare en lance 3. L'Enchanteur ne peut ouvrir une Porte en Pierre. Une fois qu'une Porte en Pierre a été ouverte, elle le reste jusqu'à la fin de la Quête.

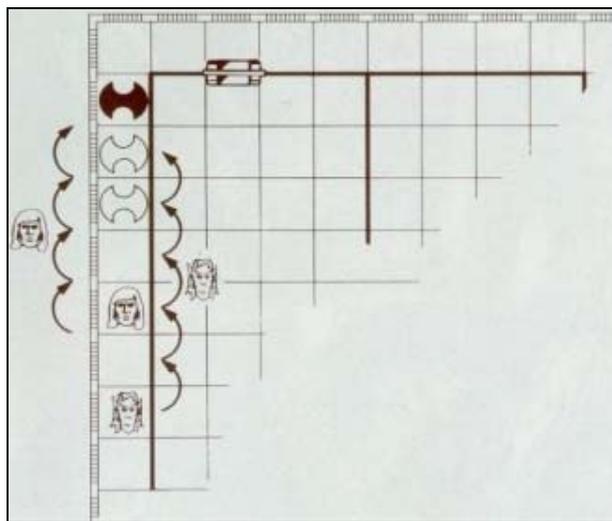


Nouveau Piège : Lames Dansantes

Le piège se déclenche lorsqu'un Héros marche sur 1 case portant le symbole d'une Lame Noire : une énorme lame se balance du plafond en attaquant tout Héros se trouvant sur l'une des 3 cases portant le symbole d'une Lame Noire ou Blanche. Les victimes sont Attaquées avec 2 Dés de Combat, contre lesquels ils peuvent se Défendre normalement. Une Lame Dansante ne peut être détectée qu'en fouillant la salle ou le corridor contenant le symbole de Lame Noire.

Tout Héros ayant 1 Trousse à Outils peut tenter de désarmer 1 Lame Dansante, en obtenant n'importe quel Bouclier sur 1 Dé de Combat. S'il obtient 1 Crâne, il déclenche le piège. Le Nain peut désamorcer automatiquement 1 Lame Dansante qui a été découverte.

Exemple : Dans le schéma qui suit, l'Elfe avance de 5 cases jusqu'à un symbole de Lame Blanche. Il ne déclenche donc pas le piège. Mais à son tour, le Barbare avance de 4 cases jusqu'au symbole de Lame Noire. La Lame se balance du plafond, Attaquant à la fois l'Elfe & le Barbare avec 2 Dés de Combat.



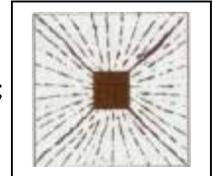
Nouveaux Éléments de Donjon (suite)

Nouveau Piège : Oubliettes Ténébreuses

L'Oubliette Ténébreuse fonctionne de la même manière qu'une Oubliette normale avec les exceptions suivantes :

Si un Héros pose le pied sur 1 case contenant 1 Oubliette Ténébreuse & obtient 1 Crâne, il chute de 10 mètres avant de s'écraser sur un sol dur. Après sa chute, un Héros subit des Dommages en fonction de l'Armure qu'il porte (chaque Crâne obtenu comptant pour 1 Blessure) :

- Un Héros ne portant pas d'Armure doit jeter 1 Dé de Combat ;
- Un Héros portant 1 Cotte de Mailles ou l'Armure de Borin doit jeter 2 Dés ;
- Un Héros portant 1 Armure de Plats doit jeter 3 Dés de Combat



Un Héros peut escalader une Oubliette Ténébreuse pour en sortir à son prochain tour s'il y a une case adjacente libre.

Les Oubliettes Ténébreuses ne peuvent être désamorçées, mais les Héros peuvent sauter par-dessus comme les Oubliettes ordinaires.



Sorts de Sorcier du Chaos

Voici 3 nouveaux Sorts du Chaos (*ou plutôt les variantes de 3 Cartes Sort US*) qui utilisent les Points d'Esprit pour affecter leurs cibles.

Les Points d'Esprit mesurent à la fois la sagesse d'un personnage & ses aptitudes magiques.

Plus un personnage a de Points d'Esprit, mieux il peut utiliser la Magie ;
& plus important encore, mieux il peut y résister.

Ces nouveaux Sorts du Chaos ont des pions spéciaux que les monstres utiliseront comme il sera indiqué dans les Notes de Quête.

Les Sorciers du Chaos peuvent seulement lancer 1 Sort par tour. Un Sort peut être lancé sur 1 Héros en vue du Sorcier du Chaos. Un Sorcier du Chaos qui jette 1 Sort peut aussi se Déplacer mais ne peut pas engager un Combat au corps-à-corps dans le même tour. Si un Sorcier du Chaos lance 1 Sort & se fait tuer, les effets de ce Sort cessent en même temps.

Par exemple : Si le Sorcier du Chaos utilise 1 Sort sur 1 Héros & se fait tuer avant le tour de ce Héros, les effets du Sort en question cessent immédiatement. Le Héros sera libre de bouger à son prochain tour.

Si un Héros possède le Talisman de Lore, il reçoit 2 Points d'Esprit supplémentaires (NdC : 1 seul dans la version US, que j'ai intitulé « Talisman de Connaissance » pour le différencier). Ces Points d'Esprit sont pris en compte dans le total de Combat Psychique du Héros, aussi longtemps qu'il possède le Talisman.

Esprit Gelé

Ce Sort permet à un serviteur du Chaos de geler l'Esprit d'1 Héros pour l'empêcher d'agir. Le Sorcier du Chaos lance une Attaque Psychique contre sa cible en jetant un nombre de Dés de Combat égal à ses Points d'Esprit. Sa cible se Défend avec autant de Dés de Combat qu'elle a de Points d'Esprit. Le Défenseur sera paralysé pendant 1 tour pour chaque Crâne obtenu par l'Attaquant (c'est-à-dire non défendu). Si aucun Crâne n'atteint la cible, le Sort est sans effet. Un Héros ainsi paralysé place 1 pion « Esprit Gelé » par tour d'effet sur sa fiche de Personnage, en retirant 1 à chacun de ses tours. Après avoir retiré un tel pion, un Héros « gelé » peut tenter de briser l'emprise du Sorcier en jetant 1 Dé de Combat par Point d'Esprit. S'il parvient à obtenir 3 Crânes ou plus, il peut retirer tous les pions « Esprit Gelé » restants de sa fiche de Personnage. Un Héros « gelé » ne peut ni se Déplacer, ni Attaquer ou entreprendre une quelconque autre Action, mais il peut se Défendre contre les autres Attaques en jetant seulement 1 Dé de Défense.

Domination

Ce SORT permet à un SORCIER du CHAOS de prendre le contrôle d'1 HÉROS pour 1 TOUR. Le SORCIER du CHAOS doit ATTAQUER sa cible en jetant un nombre de DÉS de COMBAT égal à ses POINTS d'ESPRIT alors que le DÉFENSEUR doit faire de même pour se DÉFENDRE. Le SORCIER du CHAOS doit obtenir au final au moins 2 CRÂNES non DÉFENDUS dans son ATTAQUE PSYCHIQUE. S'il y parvient, le SORCIER du CHAOS place 1 pion « Domination » sur la FICHE du PERSONNAGE ciblé & peut contrôler ce HÉROS immédiatement : il peut alors se DÉPLACER, lancer des SORTS & COMBATTRE NORMALEMENT, même contre ses propres compagnons. Un HÉROS est seulement « Dominé » pendant le TOUR du SORCIER du CHAOS. Si l'ATTAQUE PSYCHIQUE échoue, il ne se passe rien.

Esprit Frappé

Ce SORT permet à un SORCIER du CHAOS d'infliger des DOMMAGES PSYCHIQUES à 1 HÉROS sans avoir besoin d'être à côté de lui ou de l'attaquer physiquement. Un SORCIER du CHAOS connaissant ce SORT reçoit le nombre de pions « Esprit Frappé » spécifié dans les NOTES de QUÊTE. Chaque fois qu'il ATTAQUE, il doit défausser l'un des pions. Il peut donc lancer « Esprit Frappé » autant de fois qu'il a de pions.

LORS de ce COMBAT PSYCHIQUE, les 2 PERSONNAGES lancent un nombre de DÉS de COMBAT égal à leurs POINTS d'ESPRIT & additionnent les CRÂNES obtenus. Celui qui obtient le plus de CRÂNES, qu'il soit ATTAQUANT ou DÉFENSEUR, inflige des DOMMAGES PSYCHIQUES à son adversaire : il perd autant de POINTS d'ESPRIT que de CRÂNES en surplus du vainqueur. Si les 2 SCORES sont identiques, aucun d'eux n'infligent de DOMMAGES. Si 1 HÉROS ou 1 MONSTRE perd tous ses POINTS d'ESPRIT dans ce COMBAT PSYCHIQUE, il tombe inconscient & reste hors-jeu pour le restant de cette QUÊTE. Les POINTS d'ESPRIT sont récupérés entre les QUÊTES de la même façon que les POINTS de CORPS.



Jouer Contre la Horde d'Ogres

Règles Générales

Les Quêtes suivantes peuvent être jouées individuellement ou comme une aventure à suivre (campagne), chacune des Quêtes se succédant dans l'ordre chronologique. Si vous choisissez le mode « campagne », les règles qui suivent s'appliqueront.

Jouer les Quêtes comme une Campagne

Au début de chaque, chaque Héros devrait recevoir 5 Potions de Guérison, chacune pouvant guérir 1 fois le Héros jusqu'à son maximum de Points de Corps. Notez ces Potions sur les fiches de Personnages & cochez-les à mesure qu'elles seront utilisées. Le nombre de Potions pouvant être utilisées dans 1 Quête n'est pas limité.

Les Héros usant de magie peuvent récupérer leurs Sorts entre les Quêtes, mais doivent garder les mêmes Sorts qu'ils ont choisi au début de la première Quête.

Les Héros ne peuvent pas acheter de nouveaux Equipements entre ces Quêtes, mais peuvent garder tout ce qu'ils ont trouvé durant ces Quêtes.

Zargon doit re-mélanger le paquet de Cartes Trésor entre chaque Quête, en y incluant toutes les Cartes utilisées durant la Quête précédente.

Si n'importe quel Héros est tué durant une Quête, Mentor est capable de téléporter magiquement 1 nouveau Héros débutant qui se joindra au groupe au début de la Quête suivante.

Conseils aux Héros

Avant de débiter ces Quêtes, les Héros devraient choisir à bon escient leur Equipement & les Objets Magiques qu'ils emporteront. Rappelez-vous, l'Arbalète & la Lance constituent des armes inestimables dans toute Quête. L'Arbalète permet à 1 Héros de tuer 1 monstre sans pénétrer dans 1 salle, évitant ainsi le risque de subir les effets d'éventuels pièges. La Lance permet à 1 Héros de se joindre à un Combat contre 1 ennemi qui serait sinon hors d'atteinte à cause des autres Attaquants lui étant adjacents. Les Héros devraient oeuvrer de concert & avancer prudemment, en recherchant les pièges & en évitant de traverser inconsciemment une salle qui n'aurait pas été fouillée.

Conseils à Zargon

Zargon devrait tenter d'attirer les Héros dans ses pièges en utilisant ses monstres comme appât. Il devrait utiliser au mieux les nouveaux Pièges & Sorts à sa disposition.

Par exemple : Dans la salle "B" de la seconde Quête, il y a 2 Orcs armés d'Arbalètes positionnés derrière des Oubliettes dissimulées. Si les Héros chargent les Orcs, ils risquent de tomber dans les Oubliettes ; & s'ils ne chargent pas, les Orcs feront feu avec leurs Arbalètes.

Un Message De Mentor

"Les terres limitrophes du Nord sont ravagées ! Une vaste horde d'Ogres les a envahies en détruisant quiconque s'y opposait. Leur puissance physique est démentielle. Rares sont ceux qui peuvent tenir contre eux au combat. L'Empire a besoin de vous, car vous seuls pouvez stopper la Horde d'Ogres.

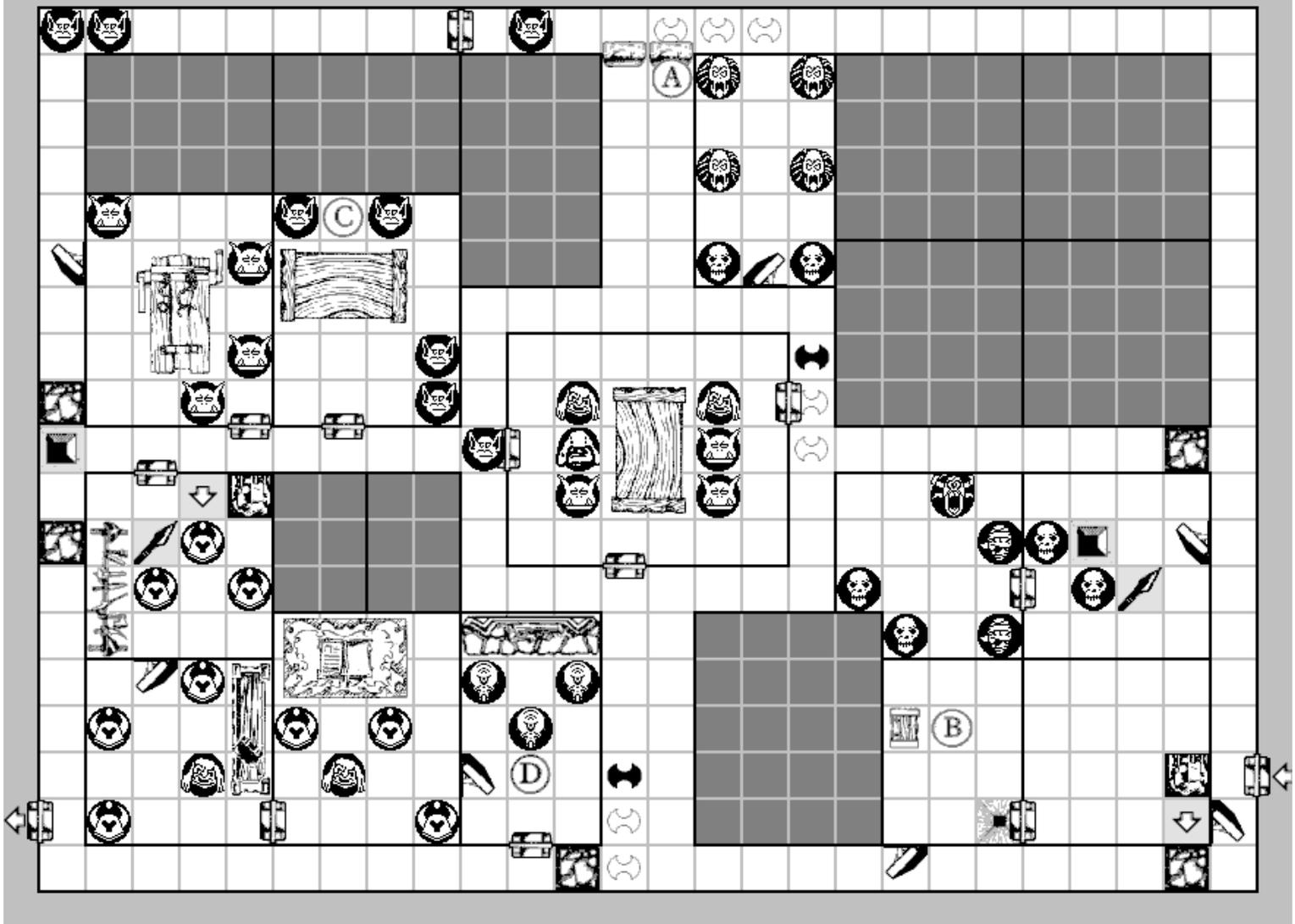
"Vous, les plus grands Héros de l'Empereur, devez stopper la Horde d'Ogres. Seuls les plus courageux osent affronter ces puissants agents de destruction qui se délectent de la violence & dévastent tout sur leur passage.

"Cherchez leur forteresse souterraine & frayez-vous un chemin dans ses tunnels. Là, au cœur même des montagnes, vous trouverez le hall du puissant Seigneur Ogre. Détruisez-le & vous briserez le pouvoir de la Horde d'Ogres.

"Mais méfiez-vous, car les Ogres ont inventé de nouveaux pièges mortels pour vous écraser & bénéficient des redoutables pouvoirs de la sorcellerie Chaotique. Vous aurez besoin de tout votre courage & de toutes vos compétences pour vaincre ces redoutables créatures. Aussi préparez-vous au combat... contre la Horde d'Ogres."

Mentor





Quête 4-Les Halls de Charogne

Vous pénétrez à présent dans les bas-fonds de la Forteresse. Avant d'atteindre un quelconque objectif, il vous faudra tout d'abord passer par la salle à manger des Ogres, où ils s'adonnent à leur passe-temps favori.

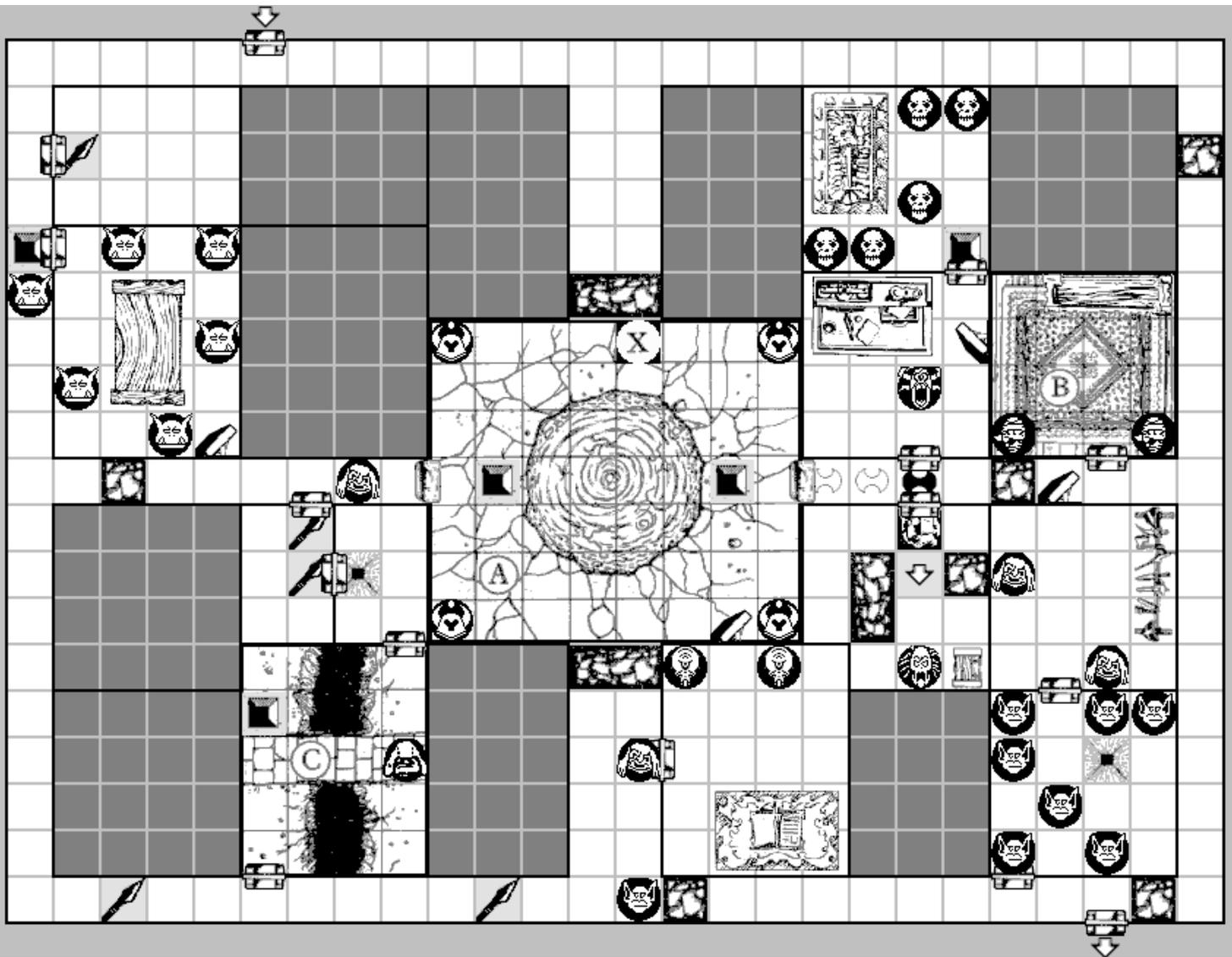
NOTES:

TABLEAU DE POINTS DE CORPS DES OGRES :



- A. Si les Héros ouvrent la porte de droite, ils activeront le Piège "Lame Dansante" se trouvant à côté. Ce piège ne peut pas être activé d'une autre manière.
- B. Ce coffre contient 200 po & quelques vieux os.
- C. Ces 2 Gobelins sont armés d'Arcs Courts. Ils peuvent tous deux Attaquer à Distance avec 2 Dés de Combat.
- D. Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle trouvera 5 Diamants valant 100 po chacun, cachés derrière la cheminée.

Monstre Errant: 2 Fimirs



Quête 5-La Fosse du Chaos

Avancez prudemment mes Héros, car je sens que vous approchez d'une source de pouvoir Chaotique. Vous devez détruire cette source. Pour cela, il vous faudra trouver l'Anneau de Pouvoir de Festral & le jeter dans la fosse maléfique.

NOTES:

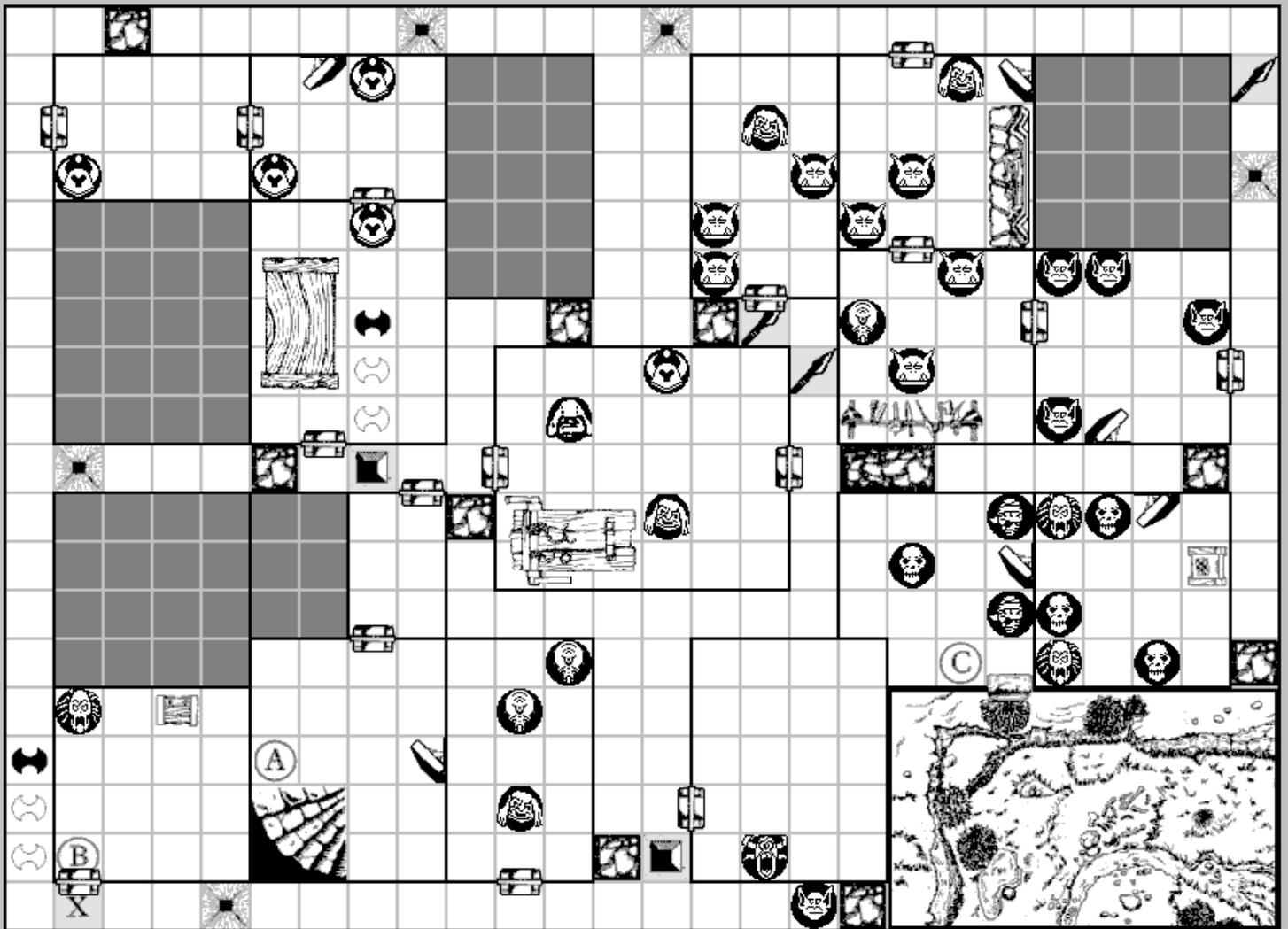
TABLEAU DE POINTS DE CORPS DES OGRES :



- A. Au centre de cette chambre se trouve la Fosse du Chaos. Quiconque pénètre dans la fosse s'alliera instantanément au Chaos & tombera sous le contrôle de Zargon à jamais. C'est le domaine de **Festral, le Sorcier du Chaos** [Dépl. 6 / Att. 4 / Déf. 5 / Corps 3 / Esprit 8] Il connaît les 3 Sorts de Sorcier du Chaos & dispose de 3 Pions pour chaque Sort.
Les **Guerriers du Chaos** de cette salle sont membres de la *Garde Personnelle de Festral* [5 Dés d'Attaque & de Défense]
- B. Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle trouvera caché dans l'étagère un livre creux contenant l'Anneau de Pouvoir de Festral & 10 Diamants valant 75 po chacun.
- C. Le centre de cette salle est 1 puits sans fond, au-dessus duquel traverse un petit pont. Quiconque tombe dans le puits (Héros ou monstre)... meurt !



Monstre Errant: 3 Guerriers du Chaos

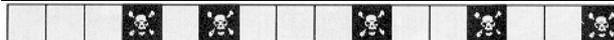


Quête 7 - Fuite vers la Surface

Mille éloges mes Héros ! Vous avez détruit le Seigneur Ogre & brisé les forces sa Horde. Mais il est encore trop tôt pour se réjouir ! Vous êtes toujours dans la Forteresse & l'alerte a été sonnée. Vous devez vous enfuir. Si vous parvenez à la surface, vous pourrez alors mener les troupes de l'Empereur contre le reste de la Horde.

NOTES:

TABLEAU DE POINTS DE CORPS DES OGRES :



À chacun de ses tours, Zargon peut activer tous les monstres dans 1 ou 2 Salles, que la porte de cette salle ait été ouverte ou non. Lancez 1d6 : un résultat de "1" à "5" vous permet d'activer 1 Salle, "6" vous permettant d'en activer 2. Le contenu de la salle est alors placé & la porte est ouverte. Les monstres s'y trouvant peuvent agir durant ce tour.

- Chaque tour après que les Héros aient quitté cette salle, Zargon doit placer jusqu'à 3 Orcs sur l'escalier, en fonction des figurines disponibles. Les Orcs peuvent agir immédiatement.
- Le premier Héros qui ouvre cette porte déclenchera 1 Eboulis de Pierres sur la case "X". Il fonctionne comme le Piège normal de même nom. Le coffre est vide.
- Dès que les Héros franchissent cette porte pour l'extérieur, ils sont en sécurité. Aucun monstre ne peut les suivre jusque-là.

Monstre Errant: Lorsqu'une telle Carte est piochée, Zargon doit activer 1 Salle.

Epilogue

"Mes Héros, une fois encore, l'Empire vous est redevable. La Horde d'Ogres a été anéantie par les troupes de l'Empereur sous votre commandement.

"Une fois encore, le plan de Zargon a échoué. Mais son plan seulement... Car Zargon ne manque pas de ressources démoniaques, & je ne serais pas étonné qu'il refasse surface un jour prochain.

"D'ici là, chacun de vous aura enfin l'opportunité de retourner dans son pays natal en toute quiétude...

"Mais pour l'heure, vous avez bien mérité de vous reposer. Venez donc, mes magnifiques Héros ! L'Empereur vous attend une fois de plus dans le Grand Palais. Ce soir, ce ne sont pas les Ogres, mais bien Nous qui ferons moult ripaille !"

Mentor



Traduction-Adaptation de la version anglaise :

[CYRILLE GUYONVARC'H](#)
[CYRUNICORN © 2002](#)