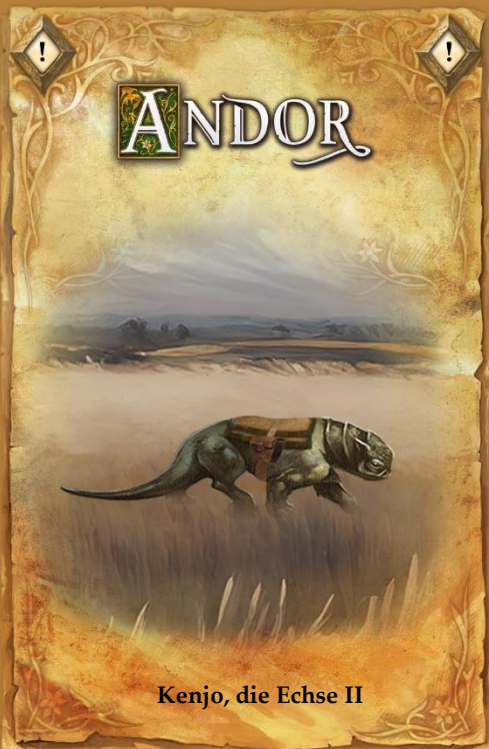


- Kenjo startet jede Legende mit **2 Stärkepunkten** auf dem Feld von Yumiko.
- Für das Leeren eines Brunnens bekommt er immer nur 1 Stärkepunkt und keine Willenspunkte.
- Steht Kenjo beim Sonnenaufgang auf einem Brunnenfeld, wird der Brunnen nicht erneuert. Gleiches gilt für Quellen und Höhlen aus Die letzte Hoffnung.
- Es ist für Yumiko nicht möglich, in einem Zug eine andere, eigene Aktion auszuführen **und** die Echse zu bewegen.
Ausnahme: Sie kann während ihrer Aktion „Laufen“ oder der Aktion „Echse bewegen“ auf Kenjo reiten und nach dem Absteigen entweder selbst weiterlaufen **oder** Kenjo weiterbewegen.
Das **Aufsitzen und Absteigen geht im Vorbeigehen**, hierfür muss sie oder die Echse nicht stehen bleiben.
- Auf dem **Minenspielplan** löst die Echse **keinen Alarm** aus, allerdings gelten für den **Geheimen See** dieselben Regeln wie für Helden.
- **Baumstämme** und ähnliche Gegenstände kann Kenjo auf seiner Stärkeleiste ablegen und transportieren (aber nicht selbstständig aufnehmen; es gelten die gleichen Regeln wie für alle anderen Gegenstände).
- **Arbaks** erkennen die Echse nicht als Feind, d.h. sie kann mit ihnen auf dem gleichen Feld stehen und passieren. Das gleiche gilt für **Skelette, Höhlenwichte, Sporne** (Die letzte Hoffnung).
- Wenn Yumiko auf Kenjo reitet und dabei ein Arbak-Feld oder ein Feld mit Skelett o.ä. passiert, muss sie absteigen und es gelten die gleichen Regeln wie sonst.



- Wenn Kenjo alleine, **ohne einen anderen Helden**, auf einem Feld mit **Bauern steht**, werden die Bauern geschlagen und kommen aus dem Spiel. Das **Passieren** von Feldern mit Bauern ist möglich. Bauern können von ihm nicht transportiert werden (auch nicht, wenn Yumiko auf ihm reitet).
- Er kann **keine Schneepflättchen** (Reise in den Norden) aufdecken, aber passieren.
- Er kann **Höhlenpflättchen** (Die letzte Hoffnung) aufdecken, aber nicht aktivieren.
- Kenjo kann **Bootsfelder** (RidN) und **Sprungfelder** (DIH) benutzen. Bootsfelder kosten immer eine Stunde, auch wenn Kenjo vorher weniger als 4 Felder bewegt wurde.
Reiten und Bootsfelder: Bootsfelder kosten Yumiko beim Reiten 2 Willenspunkte. Wenn Yumiko bei einer Bootsüberquerung weniger Willenspunkte hat als für diese nötig wären, ist die Bootsüberquerung für sie nicht möglich.
Reiten und Sprungfelder: Beim Reiten zählen Yumikos Willenspunkte vor dem Sprung.
- **Die Ewige Kälte:**
Schneepflättchen können wie Nebelfelder aufgedeckt, aber nicht aktiviert werden.
Eispflättchen können aufgedeckt oder passiert, aber nicht aktiviert werden.
Kenjo kann nur See-Felder passieren, auf denen sich noch Eispflättchen befinden.