**Errata Basileus II**

**13.2 - Gué de l’Oronte**

**• Armée Byzantine**

1 x Psiloi Force 2, 2 x Psiloi Force 1 : 0408, 0806, 0904

• **Armée arabe**

2 x Archers montés Force 3 et 1 x Ar- chers montés Force 2 : 1110, 1112, 0912 Manjutakin, 1 x Cavalerie **Force 4** : 1114

**13.3 - Azaz**

**2. l’été en plein désert syrien**

A chaque début de tour byzantin, le joueur byzantin lance **1D6** puis divise le résultat **par 2** (arrondi au supérieur).

**13.4 - Manzikert**

• **Armée seljoukide
Aile gauche** : 2 x Archers montés Force 2, 2 x Archers montés Force 3: **1011, 1012, 1111, 1112, 1114**

**Aile droite : 1 x Archers montés Force 2, 1 x Archers montés Force 1**, 2 x Archers montés Force 3: 1102, 1103, 1002, 1003

**13.5 - Pont de Zompos**

• **seuil de moral de l’armée**

Armée **latine** : **18**