

CALRADIA

et les Anciens Royaumes

LE MAGAZINE DES MODS DE MOUNT & BLADE II: BANNERLORD



MOD DU NUMÉRO

The Old Realms

Warhammer Fantasy

NUMÉRO 0

24-30 AOÛT 2026

ACTUALITÉS DU JEU

TaleWorlds distribuent 30 000 euros aux moddeurs

Le concours War Sails se déroule jusqu'au 22 novembre, avec Nexus Mods et ModDB. Trois semaines plus tôt, un kit de modding a été publié : navires, cartes des vents, architecture nordique

THE OLD REALMS

Les sorts ont appris à tuer

Spells of the Old Realms est passé de 3.0 à 3.3 en une semaine. Et trois sous-mods de TOR ont avoué que c'était le texte russe qui les cassait

ANALYSE

Vents de la magie : pourquoi votre sorcier se tait

Une armure pesant plus de vingt-cinq kilogrammes réduit la régénération de la magie de 85 %. Et ce n'est pas un bug

Sur la couverture : The Old Realms — Environment, © équipe TOR

Dans ce numéro

Actualités du jeu	3
The Old Realms	4
Mises à jour de la semaine	7
Nouveautés de la semaine	10
Classement	12
Compatibilité	13
Compilation du numéro	14
Analyse	15
Lore	20
Atelier	22
Données de publication	23

De la rédaction

C'est le numéro zéro — un numéro d'essai. L'idée est la suivante : un cahier d'une vingtaine de pages, qui rassemble tout ce qui s'est passé avec les mods de Bannerlord depuis le numéro précédent. Ce qui a été mis à jour et ce qui est important dans ces mises à jour. Ce qui est sorti de nouveau. Qui a été le plus téléchargé. Ce qui fonctionnera déjà sur la nouvelle version du jeu, et ce qui n'est pas encore le cas. Et une page entière sur The Old Realms — parce que c'est par là que le canal a commencé.

Le numéro est conçu pour qu'on n'hésite pas à le rouvrir deux mois plus tard. C'est pourquoi chaque chiffre est daté, chaque mod a sa source citée, et là où nous ne savons pas, c'est écrit ainsi — « non vérifié », et non « ne fonctionne pas ».

Peu de temps s'est écoulé depuis le numéro précédent, mais les événements se sont accumulés. TaleWorlds ont annoncé un concours de mods avec un fonds de prix supérieur à trente mille euros et publié les outils de développement pour l'extension navale.

Indiquez ce qui se lit ici et ce qui se feuillette. Les rubriques du numéro zéro sont une proposition, pas une sentence : à partir du deuxième numéro, il ne restera que ce dont vous avez besoin.

— la rédaction @CodeRickTg

Trente mille euros pour un mod

Concours de mods pour War Sails : fonds de prix supérieur à 30 000 euros

14 AOÛT ANNONCE OFFICIELLE

TaleWorlds ont annoncé un concours de mods pour l'extension navale War Sails. Les soumissions sont ouvertes du 14 août au 22 novembre, les partenaires sont Nexus Mods et ModDB. Il y a trois concours ; le premier est le Conversion Mod Contest, destiné aux conversions complètes et partielles utilisant la campagne navale. Pour la scène modding amateur de Bannerlord, c'est le plus gros enjeu financier de toute son histoire : d'habitude, le modding ici repose exclusivement sur l'enthousiasme.

Le kit de modding de War Sails est sorti avec le patch 1.4.8

10 AOÛT ANNONCE OFFICIELLE

Кит ouvre la voie à ce qui était jusqu'ici inaccessible : la création de cartes marines du monde et la modification de la carte existante — y compris les cartes des vents et des courants ; la création de navires de zéro et la modification de ceux existants ; des variantes d'armures Nord ; des ensembles architecturaux Nord (murs, portes, maisons) pour de nouveaux établissements. Кит a été testé par une bêta fermée de moddeurs, et, selon le studio, leurs modifications ont été intégrées à la version finale.

Bêta ouverte : War Sails 1.3.0 / Bannerlord 1.5.0

19 AOÛT ANNONCE OFFICIELLE

Le précédent gros patch se concentrait sur la simulation de bac à sable — diplomatie, comportement des seigneurs, raids maritimes. La nouvelle bêta déplace l'attention sur les actions du joueur lui-même. Pour les mods, cela signifie la troisième branche consécutive du jeu en été : 1.4.7, 1.4.8, maintenant 1.5. Comment la scène le vit — dans la rubrique « Compatibilité ».

CE QUE CELA SIGNIFIE POUR NOUS

Le concours se déroule jusqu'au 22 novembre — c'est-à-dire dans la durée de vie de ce magazine. S'il y a parmi les lecteurs des gens qui font des mods : trois mois et demi et trente mille euros — c'est une raison suffisante pour sortir le travail inachevé du tiroir. Nous écrirons au fil de l'eau sur les travaux notables.



The Old Realms — Core, © équipe TOR

La semaine où les sorts ont appris à tuer

TOR lui-même n'a pas été mis à jour cette semaine — la dernière modification du noyau est datée du 26 mai. En revanche, il y a eu de l'activité autour : huit sorties pour les sous-mods, et l'un d'entre eux a été réécrit trois fois.

Spells of the Old Realms : 3.0 → 3.3 en une semaine

Le 27 août est sortie la version 3.1, et elle contient une ligne qui va changer la tactique de la moitié des joueurs : « les sorts peuvent désormais tuer ». S'y ajoutent un système de drop de matériaux d'enchanteMENT repensé, un effet de démembrement et un curseur de performance pour éviter les plantages.

Le 29 août — 3.2 : correction d'un bug lié à l'enchanteMENT des préfixes et à la réinitialisation hebdomadaire, ajout de chaînes de localisation. Le 31 août — 3.3 : correction des duels d'apprentis, de la vérification des tiers de sorts et de l'application des sorts eux-mêmes, refonte des exigences de pratique, suppression des catégories d'objets en double.

Le mod est publié en deux builds — pour 1.3.15 et pour 1.4.5-1.4.8 — et les deux avancent de manière synchronisée, avec un écart de six minutes. C'est une rigueur rare dans la scène : le plus souvent, la branche pour l'ancienne version du jeu finit par prendre discrètement quelques mois de retard.

Trois sous-mods et texte en russe

Le 27 août, TORShrineNoCooldown, TORArcaneConduit et TORBetterMageAI ont publié des mises à jour avec la même ligne dans la liste des modifications : « correctif du gestionnaire de texte russe — les cas et les terminaisons faisaient planter le jeu ». Le même jour, AutoTrader, un mod sans aucun rapport avec TOR, a corrigé le même problème.

Coïncidence explicable. Bannerlord décline les mots russes grâce à une balise dans les chaînes de localisation elles-mêmes, et un mod qui assemble le texte lui-même est tenu de faire passer cette balise par le gestionnaire du jeu. Celui qui concatène les chaînes obtient un plantage du jeu, et uniquement sur la localisation russe, et uniquement chez les joueurs qui ne se plaignent de rien et suppriment simplement le mod.

À TITRE D'INFORMATION

Si un mod plante uniquement avec la traduction russe, ce n'est presque certainement pas la traduction qui est en cause. Écrivez à l'auteur : la ligne « works fine in English » signifie pour lui qu'il n'a pas de bug, alors que vous, si.

Ce qui est sorti cette semaine

MOD	VERSION	DATE	CE QUI A CHANGÉ
Spells of the Old Realms	3.2	29 AOÛT	Bug d'enchantement et reset hebdo corrigés. Support localisation ajouté via nouvelles chaînes.
CrashDoctor v2.0.3.7	v2.0.3.7	29 AOÛT	Crashes divers corrigés. Bug de création de campagne et drapeaux obsolètes supprimés.
TORShrineNoCooldown	2	27 AOÛT	Correcteur de texte russe corrigé (cas et terminaisons cassaient le jeu).
Spells of the Old Realms	3.1	27 AOÛT	Les sorts peuvent désormais tuer. Système de butin de matériaux pour enchantements refondu...
TORArcaneConduit	2	27 AOÛT	Correcteur de texte russe corrigé : cas et terminaisons ne cassent plus le jeu.
TORBetterMageAI	2	27 AOÛT	Correcteur de texte russe corrigé : cas et terminaisons ne cassent plus le jeu.

Famille du mod : ce qui l'entoure

MOD	DEMANDE	MIS À JOUR
[WPS] Alt Indicator Toggle	361	30 AOÛT
The Old Realms - Español (War in the...	802	30 AOÛT
Troop Formations TOR v1.0.14	237	15 AOÛT
TOR Chaos Fraction	4 875	28 JUILLET
TOR - Fantasy Adventures	160	27 JUILLET
Dictator Law	341	26 JUILLET

OÙ EN EST TOR ACTUELLEMENT

Le noyau du mod tourne sur Bannerlord 1.3.15, alors que le jeu est passé à 1.4.8 et a ouvert la bêta 1.5. Ce n'est pas de l'abandon, mais la distance habituelle lors de grandes révisions. Conclusion pratique : on maintient l'installation pour TOR sur une installation séparée en 1.3.15, et non sur celle qui se met à jour via Steam.

150 mods ont été mis à jour

Cent cinquante mods en une semaine — ce n'est pas une frénésie, c'est le fond habituel de Bannerlord. Ci-dessous, les dix qui seront le plus remarquables ; ensuite, les autres en liste.

badges de versions du jeu : **1.4** l'analyse n'a trouvé aucun obstacle **1.4** avec une réserve ou d'après l'auteur
1.4 non vérifié



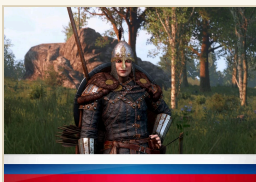
Diplomacy (Fork)

1.5.1 ROYAUME REMAKE 2 073 958 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Adaptation pour Bannerlord v1.4.8 et v1.5.1 Beta ; bibliothèques ButterLib et MCM mises à jour.

Nexus



Serve As Soldier

V1.4.7.39 PERSONNAGE 853 826 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Mission temporaire avec équipement conservé ; crashes en batailles navales et chargement réparés ; doctrines de carrière ajoutées.

Nexus



Raise your Torch

V7.2.9.1 GRAPHISMES 590 870 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Compatibilité avec les versions v1.5.x et War Sails.

Nexus



Fourberie

V1.5.0.1 DIVERS 507 679 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Croissance/perte traits équilibrées ; logique relations bandits mise à jour ; incohérences dialogues corrigées.

Nexus



AutoTrader

2 ROYAUME 495 016 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Correcteur de texte russe corrigé : cas et terminaisons ne cassent plus le jeu.

Nexus · 2 sortie(s) par semaine



BannerColorPersistence with BannerPaste

1.5.1.1 BANNIÈRES 386 580 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Crash causé par une erreur de code corrigé.

Nexus



Kill Bandits Raise Relations

4.0.1 PERSONNAGE 384 104 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Menu MCM dupliqué corrigé et dépendance manquante ajoutée.

Nexus



Governors Handle Issues

V1.4.8.0 LOCALITÉS 311 471 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Les paramètres MCM sont désormais globaux et non liés à une campagne spécifique.

Nexus

ENCORE 16 DES 150 MISES À JOUR DE LA SEMAINE — SUR DEMANDE

MOD	VERSION	SECTION	CE QUI A CHANGÉ
Equip Best Item	3.4.0	INTERFACE	Bonus furtivité paramètre armure ; calcul projectiles...
CC's Banners	3.5.2	BANNIÈRES	Couleurs du mod supprimées pour corriger le bug des...
Bodyguards	1.2.2.0	TROUPES	Divers correctifs.
Bannerlord Co-op	0.1.4	DIVERS	Bouton rapport bug jeu ajoutée ; pas de blessures batailles...
Affairs of Calradia	1.0.67	PERSONNAGE	MCM restauré.
Bellum Civile	1.2.7	ROYAUME	Rapports sur opérations secrètes ; clans bloqués lors de...
Titles	1.0.6	ROYAUME	Mise à jour Bannerlord v1.5.1. Autolocalisation 13 langues...
Companion Respec	1.1.0	PERSONNAGE	Focus des compétences réinitialisé sur Armes à une main...
True Armies of Calradia	0.7.6	TROUPES	Nouvelles unités nordiques ajoutées ; mise à jour pour...
Crash Doctor	v2.0.3.7	UTILITAIRES	Crashes divers corrigés. Bug de création de campagne et...
Intrigues	1.5.4	PERSONNAGE	Dialogues bloqués et boucles corrigés. Rapports espionnage...
Homesteads Reloaded	1.4.6	LOCALITÉS	Bugs corrigés. Adoption de chiens par les membres du clan...
Illegitimate Children for AI...	1.5.7	PERSONNAGE	Les secrets du monde se mettent à jour lors de la naissance...
Living Wanderers	2.0.0.6	ROYAUME	Crash DLC mer, blocage dialogues prisonniers et achat même...
MoreArenaEvents	1.4.17	COMBAT	Crash rare lors sauvegarde ou transition batailles de siège...
Realistic Combat Mod	1.3.9	COMBAT	Bug corrigé : les jambières protègent même sans haut...

Nouveau de la semaine : 137

Quatre-vingt-cinq nouvelles pages en une semaine. La plupart disparaîtront sans laisser de trace, mais chaque mois, une ou deux de ces listes deviennent ce que tout le monde finit par installer.



Hairstyles DLX Extra

25 AOÛT MIKKU9 2 905 TÉLÉCHARGEMENTS

Ajoute les coiffures de Hairstyles DLX comme nouveaux emplacements dans le créateur de personnage sans remplacer les options de base.

Nexus



ForgeMaster - Smithing Expanded. Armor...

26 AOÛT DARKSTYLEE 1 956 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Permet de fabriquer des armures, des armes, des boucliers, des arcs et des bannières, y compris l'équipement d'autres mods, sans restrictions de niveau d'objet.

Nexus



Historical Banner Icons Compatibility Fix 1.4.x

24 AOÛT MSHAWNEE 928 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Met à jour les icônes de bannières historiques pour la compatibilité avec la version 1.4.x en actualisant les schémas XML et les palettes de couleurs.

Nexus



Siege Range finder

28 AOÛT ADRIAN14314312 565 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Ajoute un marqueur en temps réel indiquant le point d'impact et la portée prévus pour les engins de siège comme les mangonneaux et les trébuchets.

Nexus



Cheats for Bannerlord

26 AOÛT ABADON 556 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR 1.2 1.3 1.4 1.5

Un mod de triche offrant un contrôle sur le gameplay et des options de personnalisation de la campagne pour Mount & Blade II: Bannerlord.

Nexus



Modular Smithing 2

27 AOÛT RYVIUS 556 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR 1.2 1.3 1.4 1.5

Un système complet de fabrication modulaire pour Bannerlord 1.4.8 permettant aux joueurs de concevoir armures et armes pièce par pièce.

Nexus



Bannered Ships

25 AOÛT MOUNTANDPLAYER 523 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR 1.2 1.3 1.4 1.5

Affiche les bannières de factions et de clans sur les voiles des navires lors des déplacements sur la carte de campagne et des batailles navales.

Nexus



Heraldry Studio - Backgrounds Pack

24 AOÛT CHILL1227 375 TÉLÉCHARGEMENTS

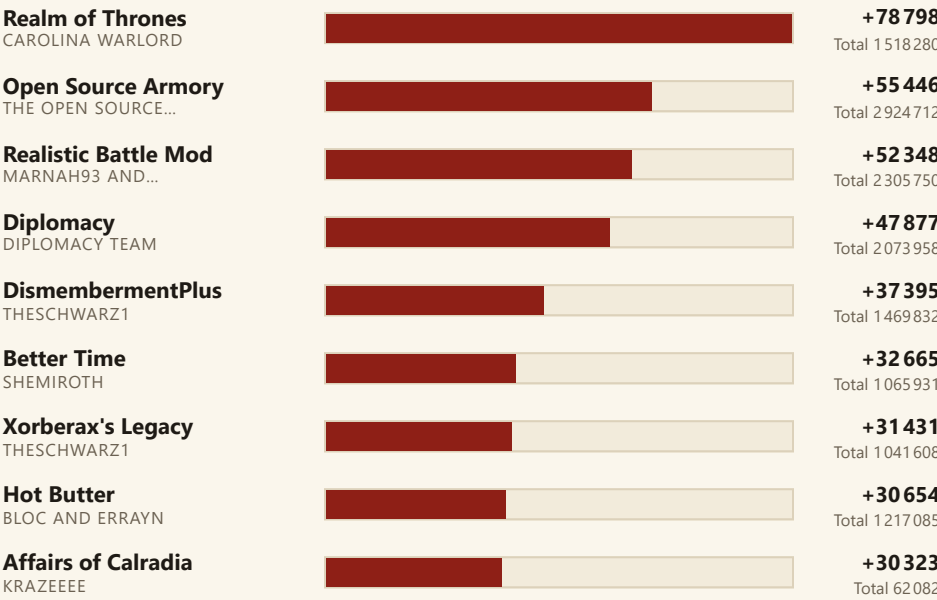
Ajoute plus de 700 nouveaux arrières-plans et motifs héraldiques bicolores à l'éditeur de bannières en tant qu'extension pour Heraldry Studio.

Nexus

Classement : les plus téléchargés

Le classement est calculé à partir de la différence entre deux relevés, et non sur la parole des auteurs. Les bibliothèques et les modules utilitaires en ont été retirés : on ne les installe pas pour eux-mêmes, mais pour que le reste fonctionne, et en tête de liste, ils auraient tout envahi.

CROISSANCE DES TÉLÉCHARGEMENTS, 10-31 AOÛT



Nouveaux du mois

MOD	AUTEUR	TÉLÉCHARGEMENTS
Female Head Overhaul	WMZYZ	19 302
Beautiful Ladies of Calradia	SHADZZO	6 940
Heraldry Studio - Custom Banner...	CHILL1227	4 623
Dynamic Reinforcements	GRUNAAH	3 842
Bannerlord Plus	SMOGGYQLBH	3 814
Hairstyles DLX Extra	MIKKU9	2 905

Ça tournera sur la nouvelle version ?

Le jeu a traversé 1.4.7, 1.4.8 et a ouvert la bêta 1.5 pendant l'été. La question « mes mods, est-ce que ça va tourner ? » est devenue hebdomadaire.

4211	4037	3940	3910
MODS ANALYSÉS SOUS 1.2.X	MODS ANALYSÉS SOUS 1.3.X	MODS ANALYSÉS SOUS 1.4.X	MODS ANALYSÉS SOUS 1.5.X

Mods majeurs sans obstacle détecté sur 1.5.x

MOD	PREUVES	TÉLÉCHARGEMENTS
Open Source Armory	MANIFESTE DU MOD	2 924 712
(RBM WS) Realistic Battle Mod War...	FICHIER DE MOD	2 305 750
Diplomacy (Fork)	ANALYSE DE CODE	2 073 958
Hot Butter	ANALYSE DE CODE	1 217 085
Better Time	ANALYSE DE CODE	1 065 931
Xorberax's Legacy for v1.4.5	ANALYSE DE CODE	1 041 608
RTS Camera	ANALYSE DE CODE	842 651
Raise your Banner	FICHIER DE MOD	833 511
Immersive Battlefields	ANALYSE DE CODE	794 055
Calradia At War	MANIFESTE DU MOD	792 039
Perfect Fire Arrows	ANALYSE DE CODE	789 517
BetterExceptionWindow	ANALYSE DE CODE	766 822
Banner Fix	ANALYSE DE CODE	712 078
MBFastDialogue	ANALYSE DE CODE	625 079

COMMENT LIRE CECI

« Aucun obstacle trouvé » ne veut pas dire « fonctionne à coup sûr » : l'analyse vérifie quelles parties du code du jeu un mod appelle, pas si le sens du code restant a changé. Une case vide signifie « non vérifié », pas « cassé ».

Compilation du numéro

La compilation du numéro zéro — autour de The Old Realms, sur le jeu 1.3.15. L'ordre de chargement est celui de la liste.

CŒUR — TOUJOURS INSTALLÉ ET EN PREMIER

- 1. **Harmony** — sans elle, rien ne démarre
- 2. **The Old Realms — Core (WitM)** — 244 772 abonnements
- 3. **The Old Realms — Armory** — armes et armures
- 4. **The Old Realms — Environment** — carte et scènes

LANGUE RUSSE

- 1. **The Old Realms — Russian Translation** — 7 853 ; révision 1.3.15.30 du 20 juillet

SOMMAIRE

- 1. **TOR — Career Quests** — 8 101 ; quêtes pour les carrières
- 2. **Roster Expansion — Massive** — 3 964 ; effectifs étendus
- 3. **Spells of the Old Realms** — Version 3.3 du 31 août
- 4. **Lore-Hardcore — TOR Rebalance** — 2 370 ; à installer après Core et Armory

CONFORT ET POINTS DE CONFLIT

- 1. **Crash Doctor** — Analyse des plantages ; v2.0.3.7 du 29 août
- 2. **Troop Formations TOR** — Formations
- 3. **TOR Chaos Fraction** — 4 305 ; faction du Chaos, entre en conflit avec la moitié du lot

Qui se dispute avec qui pour le même code

MOD	ET	INTERSECTION
Spells of the Old Realms	The Old Realms — Core (WitM)	FORT, 12 PLACES
TOR Chaos Fraction	The Old Realms — Core (WitM)	NOTABLE, 3 PLACES
TOR Chaos Fraction	Roster Expansion — Massive	FAIBLE, 2 PLACES

COMMENT LIRE LE TABLEAU DES CONFLITS

« Conflit de code » — pas « cassé » : deux mods modifient la même méthode du jeu, et c'est l'ordre de chargement qui détermine le vainqueur.



The Old Realms — Core, © équipe TOR

Vents de la magie : pourquoi votre sorcier se tait

La plainte la plus fréquente du débutant dans TOR : « j'ai pris un magicien, mais il ne lance pas de sorts ». Dans neuf cas sur dix, ce n'est ni le mod ni un bug qui est en cause, mais l'armure.

Ce qui est consommé

La magie dans TOR ne consomme ni la mana ni l'endurance, mais les Winds of Magic (WoM). C'est une réserve distincte, propre au héros et propre à chaque compagnon lanceur de sorts — dans le grimoire, elle est affichée en haut. Elle se régénère sur la carte de campagne, tant que la troupe est en marche ou à l'arrêt ; en combat, vous dépensez ce que vous avez accumulé avant le combat. La touche d'invocation par défaut est Q.

D'où la première conséquence pratique : le magicien ne « se repose » pas en combat. Si vous entrez dans la bataille avec une réserve vide, il restera un figurant jusqu'à la fin.

L'armure qui désactive la magie

Le mécanisme principal, celui qui fait trébucher tout le monde : l'armure lourde réduit la régénération des Winds of Magic. Le poids total du casque, du manteau, des gants, des bottes et de l'armure de corps est pris en compte. La formule est le poids divisé par 25 ; la pénalité est plafonnée à -85 %.

Autrement dit, un magicien en armure complète régénère sa magie environ six fois plus lentement qu'un magicien en robe. Il n'est pas cassé — il n'a simplement pas le temps de recharger entre les combats. C'est un choix délibéré des auteurs : si vous voulez lancer des sorts, portez des vêtements légers et restez à l'arrière.

VÉRIFICATION EN DIX SECONDES

Retirez toute l'armure du magister, passez une journée sur la carte et observez la réserve des Vents. Si elle remonte nettement plus vite, c'était l'armure qui était en cause, pas le mod.

Ceux qui ne peuvent pas lancer de sorts

Dix des dix-sept carrières ne lancent pas de sorts par définition, et aucun livre ne changera cela : Prêtre-guerrier de Sigmar, Prêtre-guerrier d'Ulric, Chasseur de sorcières, Chevalier du Sang, Chevalier de Bretonnie, Chevalier de Mousillon, Veilleur, Briseur de fer, Forgeron de runes et Éliminateur. Les prêtres et les Dames ont des prières au lieu de sorts — elles puisent dans leur propre réserve et ne consomment pas les Vents. Le Forgeron de runes a son propre système de runes.

Et deux autres choses qui vous font gagner une soirée

- Les sorts et prières avancés n'apparaissent pas malgré la compétence — réinitialisez les compétences auprès du maître d'arène
- Les perfs de carrière ne se débloquent pas après la montée de niveau du clan — mettez un point dans chaque slot et appuyez sur « Valider »
- Le premier lancement reste bloqué sur l'écran de chargement de cinq minutes à une heure : les shaders sont en cours de compilation. Ce n'est pas un plantage

Onze lors et où les apprendre

La Petite Magie de départ est disponible à chaque lanceur de sorts. Tout le reste, il faut aller l'apprendre — auprès d'une personne précise dans une ville précise.

Il existe onze écoles (lores) à part entière dans TOR : Bêtes, Mort, Feu, Ciel, Vie, Lumière, Métal, Haute Magie, Magie noire, Nécromancie et Da Big WAAAGH! Une douzième est comptée : la Petite Magie — un ensemble de départ, accessible à tous les magisters tant que les écoles ne sont pas ouvertes ; elle n'est pas considérée comme un lore à part entière.

Où aller étudier

- Empire et mercenaires : magister dans n'importe quelle ville impériale
- Comtés des Vampires et Mousillon : Magister sombre — château de Drakenhof, Waldenhof, château de Mousillon
- Damsel : Fée-Enchanteresse au château de Bastonne
- Elfe des bois (Asrai) : Sage dans n'importe quelle ville d'Athel Loren
- Grey Lord (Eonir) : la Sage Faniore dans la salle du seigneur Tor Litaneil
- Chaman orc : chaman dans n'importe quelle ville des Peaux-vertes

EXCLUSIVITÉ ELFIQUE

Personne, nulle part, n'enseignera la Haute Magie (Qhaysh) à un non-elfe. Le compagnon Magister exilé ne la maîtrisera pas non plus. Si vous planifiez un personnage pour la Haute Magie, choisissez votre race à l'avance — on ne peut pas revenir en arrière.

Pierres de puissance : pas gratuites

Une Pierre de puissance active réserve les Vents de la magie à tous les magisters de la troupe qui travaillent avec la même école. Dans les versions récentes, la pénalité ne touche que ceux qui peuvent réellement utiliser cette pierre — mais le mécanisme est resté : le renforcement d'un magister est payé par la réserve des autres.

Huit vents et un qui n'existe pas dans le jeu

La magie de Warhammer Fantasy n'est pas une force abstraite, mais un vent qui souffle dans le monde à travers un trou au nord. Le vent a une couleur, un caractère et un prix.

À la base du monde se trouve une énergie chaotique qui s'infiltre à travers les Portes Polaires détruites. En traversant le monde, elle se divise en huit flux — comme la lumière blanche dans un prisme. On les appelle les Vents de la Magie.

Aqshy — le vent rougeoyant du feu et de la passion. Chamon — doré, le vent du métal et de l'alchimie. Ghur — ambré, le vent de la bête, le plus sauvage et celui qui s'empare le plus facilement de l'homme. Ghyran — jade, le vent de la vie et de la croissance. Hysh — le vent blanc de la lumière et de la vérité. Azyr — azur, le vent du ciel et de la prescience. Shyish — améthyste, le vent de la mort, qui ne tue pas mais accompagne. Et Ulgu — gris, le vent des ombres, de la tromperie et de ce que vous avez presque vu du coin de l'œil.

Ce qui n'existe pas dans TOR

Dans TOR, sept des huit vents sont disponibles. Les mages gris d'Ulgu — ceux-là mêmes qui, dans les collèges impériaux, s'occupent des ombres et des obsessions — n'existent pas dans le mod. Ne confondez pas avec le Grey Lord : c'est une carrière des elfes d'Eonir, et elle n'a rien à voir avec le vent gris.

Il y a en revanche deux choses qui ne figurent pas parmi les vents. La magie suprême (Qhaysh) — un accord harmonieux des huit flux à la fois, accessible uniquement aux elfes, car l'esprit humain n'en est pas capable. Et la magie noire (Dhar) — le même mélange, mais obtenu par la force et non ramené à l'harmonie ; on en paie le prix de sa propre personne. Sans oublier la nécromancie et le Da Big WAAAGH! des orques, qui obéissent à leurs propres règles.

Les huit collèges de magie d'Altdorf ont été fondés par l'elfe Teclis — après qu'il eut compris que les humains ne survivraient pas à la maîtrise des vents par leurs propres moyens. Chaque collège a reçu un vent. Aucun humain n'en a reçu deux.

Atelier du canal

Voici ce qui est fait pour le canal et autour de lui : où le trouver, comment prendre contact et où signaler les erreurs.



Crash Doctor

V2.0.3.7 26 068 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Crashes divers corrigés. Bug de création de campagne et drapeaux obsolètes supprimés.

Nexus



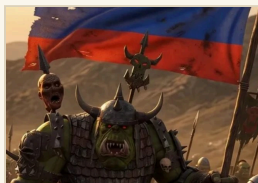
RTS Camera Universal

9 318 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Build 1.1.2.15. Le premier lancement sur Bannerlord 1.3.15/1.4.5 nécessite un redémarrage pour configurer les assets (crash initial corrigé ...

Nexus



The Old Realms — Русский перевод

8 126 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Nexus

OÙ TROUVER LES MODS ET LES MISES À JOUR

Steam steamcommunity.com/profiles/76561198032363279/myworkshopfiles · **Nexus Mods** nexusmods.com/profile/v2CodeRick · **GitHub** github.com/Phxc2v

CONTACT, ACTUALITÉS, SIGNALER UN BUG

Telegram t.me/CodeRickTg · **Discord** discord.gg/ZDJZFxQeMV

SOUTENIR LE PROJET

web web.tribute.tg/d/KZB · **Telegram** t.me/tribute/app?startapp=dKZB

Données de sortie

Numéro compilé le 2 septembre 2026 à partir de l'annuaire des mods Bannerlord : 7 018 mods, 8 789 pages Nexus, 1 636 objets de l'Atelier, 175 833 entrées de l'historique des versions. Dernière exploration des plateformes — 31 août 2026.

Les chiffres de téléchargements et d'abonnements sont ceux de la date de composition du numéro. Les verdicts de compatibilité ont été obtenus par l'analyse des fichiers des mods, et non sur la parole des auteurs : « aucun obstacle trouvé » ne signifie « fonctionne de manière garantie », et une case vide signifie « non vérifié », et non « cassé ».

Vous avez repéré une inexactitude dans le numéro — concernant un mod, une version, une compatibilité ? Écrivez dans le canal ou sur Discord, nous corrigerons dans le prochain numéro.

D'où viennent les images

AutoTrader — Nexus

BannerColorPersistence with BannerPaste — Nexus

Bannered Ships — Nexus

Cheats for Bannerlord — Nexus

Crash Doctor — Nexus

Diplomacy (Fork) — Nexus

ForgeMaster - Smithing Expanded. Armor. Shields. Bows. — Nexus

Fourberie — Nexus

Governors Handle Issues — Nexus

Hairstyles DLX Extra — Nexus

Heraldry Studio - Backgrounds Pack — Nexus

Historical Banner Icons Compatibility Fix 1.4.x — Nexus

Kill Bandits Raise Relations — Nexus

Lore-Hardcore — TOR Balance Overhaul — Atelier Steam

Modular Smithing 2 — Nexus

Raise your Torch — Nexus

RTS Camera Universal — Nexus

Serve As Soldier — Nexus

Siege Range finder — Nexus

The Old Realms — Core, © équipe TOR — Atelier Steam

The Old Realms — Environment, © équipe TOR — Atelier Steam

The Old Realms — Русский перевод — Nexus

Édition non commerciale réalisée par des fans. Non affiliée à TaleWorlds Entertainment et Games Workshop. Mount & Blade II: Bannerlord est une marque déposée de TaleWorlds Entertainment ; Warhammer et les désignations associées sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Tous les droits sur les mods, les captures d'écran et les couvertures appartiennent à leurs auteurs ; les contenus sont repris avec mention de la source. Les chiffres de téléchargements et les verdicts de compatibilité sont valables à la date de composition du numéro et deviennent obsolètes avec le temps.

@CodeRickTg · <https://t.me/CodeRickTg>