

卡拉迪亚

第1期

《骑马与砍杀II：霸主》模组杂志

2026年9月8日

特刊

VOICES OF CALRADIA

卡拉迪亚说了六年英语。从本周起，游戏的原生台词有了俄语配音——全部八百三十三条，一条不落。



Voices of Calradia——模组封面，© Phxc2v

833 游戏台词——它说出的所有台词

2028 带唇形同步的语音文件

110 语音：文化、性别、性格

4小时 连续俄语语音

快讯

村中长老第一次用俄语回应了玩家。目击者称，当时他的嘴唇确实在动。

调查

游戏已翻译为十二种语言，但没有一种拥有配音。只有英语被赋予了声音——而这并非译者的疏忽。

争议

The Old Realms 中的死灵法师拒绝说俄语。该模组为原生游戏配音，而模组自身的台词并不在其中。

公告

卡拉迪亚有211条台词连英语都没有配音——连TaleWorlds都没有为它们配音。我们打算为它们配音。

卡拉迪亚有了声音

本期内容

游戏新闻	3
Voices of Calradia	4
本周更新	8
本周新作	9
兼容性	10
本期汇编	11
解析	12
调查	14
编年	15
接下来是什么	17
指南	19
我们的工具	20
工坊	21
出版信息	24

编辑部

本期是特刊，主题是我们自己的模组。我们一开始就说明，以便后面可以安心看数字。常规栏目压缩到一页，完全没有图表：版面让给了主题。

主题是这样的。九月六日，Voices of Calradia发布了更新，补完了最后未完成的条目：833条台词中的833条已完成配音——游戏会念出的所有内容，包括海战扩展 War Sails。

这个说法很大，所以我们精确表述。这是 Bannerlord 原生台词首次以非英语语言完成完整配音。不是第一次尝试——之前已有七次，并为此单独安排了一页。第一次做到底的。

写自己模组的广告很容易。我们反而在刊中放上了数字，每个人都可以自己核算，并直说了模组不做什么。

——编辑部 @CodeRickTg

平静的一周

这一周 TaleWorlds 没有宣布任何事。游戏状态与上一期相同：稳定版仍是 1.4.8，1.5 测试版已进行第三周，War Sails 模组大赛的投稿截止至11月22日。

对于海上扩展包来说，这或许是最关键的一点：距离比赛结束还有两个半月，而 War Sails 至今被模组开发的程度远不如陆上卡拉迪亚。如果奖金池能发挥作用，明年秋天海上卡拉迪亚的面貌将会不同。

这对配音意味着什么

什么都没有，而且已经验证过了。1.5.2、1.5.1 和 1.4.8 的配音映射表逐字节一致：沙盒中 226 条台词，剧情中 152 条，海上扩展包中 455 条。相比 1.5.1 没有新增任何对话，相比 1.4.8 有十一条，且全部来自同一分支：1.5.1 中新增的赎俘者。该模组已在全部七个连续版本上验证——没有一条损坏的引用，没有一处遗漏。



“模组开发走偏了”——编辑部插图

卡拉迪亚开口了

在 Bannerlord 模组开发的六年里，人们不断添加盔甲、地图和龙，却没有人碰过最显而易见的一点：游戏是有语音的，而且只有英语。“Voices of Calradia”完整地填补了这一空白——833 条台词，游戏中所有被说出的台词。

具体配音了哪些内容

Bannerlord 并非将所有文本都朗读出来。与领主的对话、交易、任务——这些是字幕，原版中也没有声音。而地图上的遭遇、问候、强盗的威胁、投降提议、战前谈判、感谢帮助、训练以及剧情线——这些是有配音的，而且游戏自带的是英语配音。

此类台词共计 833 条：沙盒模式 226 条，剧情模式 152 条，航海扩展 War Sails 455 条。不是“大约八百条”，也不是“超过一半”——恰好是 833 条，因为游戏自身的配音映射文件中就有这么多条目。该模组为 833 条中的 833 条。

- 沙盒模式——226 条中的 226 条，地图自 1.2.10 以来未变；
- 剧情模式——152 条中的 152 条，包括序章、兄弟、姐妹和 Radagost；
- War Sails——455 条中的 455 条，整条海上剧情线以及海上遭遇；
- 文化——帝国（贵族和平民）、维兰德、斯特吉亚、巴旦尼亚、阿塞莱、库扎特、诺德；
- 强盗——掠夺者、山地强盗、沙漠强盗、草原强盗、海盗。

一条台词——多个声音

833 行台词，2028 个语音文件。这个差异不是笔误：游戏中同一句台词由不同角色说出，每种文化、性别和性格都有各自的声音。505 行台词由同一个声音朗读——这些是剧情中的具名角色。其余的则根据说话者不同而各有差异。

纪录属于问候语“好久不见”。在沙盒模式中，有 42 个不同的声音说出这句话：七种文化、两种性别、四种性格，再加上具名变体。一行文字对应 42 个文件。

“嘿，这位是谁？过路的旅人必须缴纳通行费。要么用金币，要么用血。”——Luteer，地图遭遇

“站住！你们这些外乡人的脚底正在玷污我们祖先的神圣土地。你们想让我们怎么做？”——草原强盗

“既然命中注定要交手，那就来一场让吟游诗人传唱的战斗吧，怎么样？”——弗兰德女性，战前谈判

没有一句属于自己的台词

全部 833 条台词均按照游戏的官方俄语翻译录制。该模组不修改任何文本文件：屏幕上的字幕仍然是 TaleWorlds 本地化团队所写的内容，配音必须与其逐字一致。这是一个枯燥的方案，但玩家听到的和看到的永远不会出现偏差。

四小时的语音

如果将所有 2028 个文件连续播放，可以得到四小时不间断的俄语语音。平均每条台词七秒，最长的一条四十秒。总大小 114 MB：单声道，48 kHz，采用游戏自身可读取的格式，无需第三方库。

每个文件都附带唇形同步——即口型动画的逐帧数据。这是因为在 Bannerlord 的对话中，游戏会动画化说话者的嘴部，没有唇形同步的配音看起来就像一个哑巴在发出声音。战斗中面部表情不会动画化——这是游戏本身的机制，不是模组能解决的问题。

一个没有代码的模组

Voices of Calradia 仅由数据构成：音频、口型同步和三张语音映射表。没有库，没有编译，没有修改过的游戏文件。在启动器中关闭即可恢复原状，存档不会损坏，因为没有什么可损坏的：该模组不向存档写入任何内容，也不执行任何操作。

这有代价。该模组只能为游戏本身说出的台词配音。其他模组添加的台词将没有声音：它们不在原生语音映射表中，在那里也无从获取。The Old Realms 中的死灵法师不会说俄语，承诺相反就是撒谎。

这里的障碍不是技术性的：语音映射表可以接受任何录音，只需将其添加并录制声音即可。一切取决于工作量——原生 833 条台词花了三个月。我们接下来打算为哪些内容配音，以及为什么这会比英语配音更完整——见“接下来”页。

三个月

从第一行到完整套装历时三个月。首次发布于创意工坊——8月30日，当时已配音1185个文件，共2029个，即略低于百分之六十。接下来的一周发布了十次更新，其中六次增加了语音：1505个文件、1668、1834、1919、2013，最终于9月6日达到2028个。期间还修复了强盗的语音问题——在1.3.15及更高版本中，由于游戏从该版本起按文件名选择语音的方式发生了变化，强盗一直沉默不语。

现在的效果

“我们只是无害的游牧者……”——沙漠强盗，在真相大白前的一秒

“这是什么？看来山神听到了我们的祈祷，给我们送来了战利品。”——山地强盗

“嘿，船上的人！进入我们的水域要交过路费——要么用金币，要么用血。”——北方劫掠者

“我不知道你们是谁，但我欠你们人情。这些强盗会把我们逼到死的。”——序章，从强盗手中获救

该 MOD 不包含的内容

战斗呐喊——即混战中士兵之间交换的短促喊声。它们位于游戏的另一部分，配音方式不同。其他 mod 的台词——原生地图中不存在这些内容。此外，该 mod 不会删除英语配音：如果某条台词因故缺失，播放的是原版语音，而非沉默。

本周更新 16 个模组，精选 4 个

特刊：该栏目缩减为一页。

游戏版本标签：

1.4 分析未发现障碍

1.4 有保留意见或据作者所述

1.4 未验证



Affairs of Calradia

2.0.722 角色 62,082 下载量

适用于

1.2

1.3

1.4

1.5

修复与曾受刑获释囚犯对话时的崩溃；修复战斗后菜单交互。

Nexus



Intrigues

1.5.4 角色 25,784 下载量

适用于

1.2

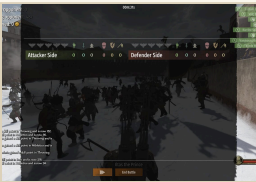
1.3

1.4

1.5

修复对话死锁；新增掠夺者逼近城镇报告；优化路径计算。

Nexus



MoreArenaEvents

2.0 战斗 15,148 下载量

适用于

1.2

1.3

1.4

1.5

Train Party新增阵型与指令顺序；玩家击倒时自动移交控制；掠夺者兽潮模式及可调敌人数；部队经验训练；修复监狱锦标赛冷却；敌人生成于安全距离。

Nexus



Realm of Thrones: Families Expanded(ed)

7 角色 扩展 12,838 下载量

适用于

1.2

1.3

1.4

1.5

修复领主男性服装；新增罗伯特起义时期角色及关系；新增雷妮丝·坦...

Nexus

本周新模 18 个，精选 3 个

夏末对模组作者来说向来是淡季。十八个新模组中，只有三个有俄文描述——其余的还在等待Mod Encyclopedia中的翻译，在此之前不会进入本期。



Happy's QoL Features

8月31日 LORDHAPPYCATS 32 下载量

适用于 1.2 1.3 1.4 1.5

新增玩家求婚、远程子嗣继承及自动巡逻（含自动结算与战利品收集）功能。

Nexus



Rebellion Crash Fix for Big Unit Overhauls

8月31日 LITTLELOYAL 21 下载量

适用于 1.2 1.3 1.4 1.5

在使用大型兵种重制模组时，通过处理空装备引用，防止在叛乱期间发生游戏崩溃。

Nexus



Real Saddlebags

8月31日 ORMUSZEUS 21 下载量

适用于 1.2 1.3 1.4 1.5

将马具转化为弹药储备，自动填充骑手最强的弹药和投掷武器。

Nexus

这能否在新版本上运行

游戏已进入 1.5 测试版，一半的整合包未能跟上。以下是我们经过文件分析而非仅凭作者说法就能确认“能跑”的模组。

4,174	3,993	3,866	3,769
已分析模组 在 1.2.X 下	已分析模组 在 1.3.X 下	已分析模组 在 1.4.X 下	已分析模组 在 1.5.X 下

大型模组，其分析在 1.5.x 下未发现障碍

模组	证据	下载量
Diplomacy (Fork)	代码分析	2,073,958
Dismemberment (Plus) for v1.4.7	代码分析	1,469,832
Detailed Character Creation	代码分析	1,431,855
Hot Butter	代码分析	1,217,085
Better Time	代码分析	1,065,931
Xorberax's Legacy for v1.4.5	代码分析	1,041,608
RTS Camera	代码分析	842,651
Immersive Battlefields	代码分析	794,055
Perfect Fire Arrows	代码分析	789,517
BetterExceptionWindow	代码分析	766,822
Banner Fix	代码分析	712,078
Tournaments XPanded	代码分析	612,067
Women in Calradia	代码分析	548,977
Attribute Per Level	代码分析	525,057

如何解读

“未发现障碍”不等于“保证可用”：分析会核对模组对游戏代码的调用，但不会检查幸存代码的含义是否已改变。空单元格表示“未检查”，而不是“已损坏”。

本期合集

这不是一个通关整合包，而是一套声音模组：哪些可以和语音包一起装，哪些它不替代，哪些会真正与它冲突。加载顺序只对语音包本身重要——它必须排在游戏原生模组之下。

语音包——加载顺序排在 NATIVE、SANDBOXCORE、SANDBOX 和 STORYMODE 之下

1. **Voices of Calradia** — 833 条语音，2028 个文件，口型同步；纯数据

环境音——不影响语音包

1. **Mordhau Voices** — 混战中的战斗呐喊——语音包不涉及
2. **Realistic Battle Sounds** — 打击音效；与语音无关
3. **Battle Horns** — 每次下达阵型指令时吹响号角
4. **Responsive Soldiers** — 小队对指令的回应——使用游戏原生音效
5. **The Old Realms — Music Submod** — 战役音乐；与语音音效不冲突

功能相同——不要同时安装

1. **Voice Acting (ElevenLabs)** — 实时合成台词，英文，需要付费密钥
2. **Voice Acting Patch** — 通过另一个服务实现相同功能；台词相同
3. **Bandit Voice Fix** — 修复英文强盗；俄语版内部已处理

模组没有声音？问题几乎从来不在模组本身

其他模组很少干扰语音，而语音出问题的地方只有两处，且都与兼容性无关。第一处是加载顺序：如果“Voices of Calradia”在列表中位于 Native、SandBoxCore、SandBox 和 StoryMode 之上，英文语音会在俄语之后加载并覆盖它。第二处是游戏中的“语音语言”设置：它是独立的，不跟随文本语言，因此当语音语言设为 English 时，模组明明已安装、已启用，却听不到声音。两项检查方法见本期“指南”。

谁来决定用哪个声音说话

游戏并不是“一条台词对应一个文件”。它每次都重新选择声音——根据开口者的文化、性别和性格。我们来解析这套机制，以及为什么 833 条台词最终变成了 2028 个文件。

三个环节

对话中的每条台词都标有一个短代码——八个字符，如 gMyAYyEX。游戏根据这个代码查找当前设置中所选语言的语音映射表，找到的不是一个文件，而是一个文件列表。最终从列表中选出哪个文件，取决于说话者。

1. 每句台词都有一个语音代码；
2. 语言声明一张映射表：代码 — 变体列表；
3. 语音模型根据角色的文化、性别和性格选择变体；
4. 选定的文件被播放，而旁边的口型动画驱动嘴唇运动。

一切的关键在于文件名。正是通过文件名，游戏才能判断 `sturgian_male_ironic` 适合讽刺型的斯特吉亚人，而 `imperial_high_female_curt` 适合冷淡的帝国贵族女性。名字错一个字母，台词就会悄无声息地不播放：文件在磁盘上存在，但游戏找不到它。

七种文化，两种性别，四种性格

Bannerlord 有四种性格：冷淡、真诚、讽刺和逢迎。它们在角色创建时分配，之后不再改变。乘以两种性别和七种文化——帝国还进一步分为贵族和平民——你就得到一张网格，同一个“你是谁？”的问题可以用几十种不同的方式呈现。

这个模组共有 110 个语音。八十多个是这张网格中的单元格，其余是具名角色：海战剧情线中的 Krusas、Bjolgur 和 Lahar，Istiana 和 Arzagos，Radagos，以及序章中的兄弟、姐妹和村长。

- 斯特吉亚、阿塞莱、库扎伊特——各 12 个语音：加上通用语音和指挥官语音；
- 帝国（贵族和平民）、弗兰德、巴坦尼亚——各 8 个；
- 诺德 — 9：8 个普通单位和北方突袭者；
- 强盗 — 7：掠夺者、山地、沙漠、草原和海上；
- 命名与特殊 — 26：序章、教程和 War Sails。

为什么是 2028 而不是 833

505 句台词恰好由一个声音朗读——这些是说话者事先已知的：剧情角色、教程、甲板上唯一的诺德人。185 句台词由两个声音朗读：同一句话的男性版本和女性版本。接下来是六句一组、九句一组、二十句一组——以及一个孤立的纪录：42 个文件对应一句问候“好久不见”，这句话在卡拉迪亚几乎人人都会说。

自行验证

配音映射表是模内的普通 XML 文件，位于 `ModuleData/Languages/VoicedLines` 文件夹中。可以用记事本打开并重新清点条目。我们正是这样数的。

十二种翻译，零个语音

游戏从抢先体验发布起就有俄语翻译。这个翻译中从未有过任何一天的语音——并不是因为没人顾得上。

Bannerlord 中每种语言都有一个“护照”——一个记录了语言名称及其关联文件的文件。文件分两种：文本文件和语音文件。俄语在这个护照中只列出了文本文件。

俄语在任何游戏版本中都没有声明任何语音文件——我们连续核对了六个版本，从 1.2.10 到 1.5.1。英语在三个位置声明了自己的语音文件：沙盒、战役和海军扩展。俄语——一个都没有。Bannerlord 的官方俄语本地化在设计上就是纯文本的，而非疏漏所致。

一个没有内容可填充的设置

这就是故事的后半部分。游戏设置中有一个“语音语言”选项——它与“语言”是分开的，后者改变的是文本。游戏自己生成这个列表：只有声明了至少一个语音文件的语言才会出现在其中。在未安装任何模组的游戏里，那里只有一行——English，没有别的选择。

语音模组正是将“Русский”添加到这个列表中的。同样地，这也是任何语音模组最常见的抱怨：模组已安装、已启用，但听不到声音。问题不在模组，也不在游戏版本。问题在于“语音语言”是一个独立的设置，它不会跟随文本语言。

这对其他语言意味着什么

游戏除英语外已翻译为十二种语言——从波兰语和德语到日语和两种中文。整个游戏中，语音文件仅在三个地方被声明，而这三处全部属于英语。十二种翻译，却没有一种配音。“Voices of Calradia”填补的那个缺口，在 Bannerlord 中存在十二次；目前只填补了一个。

七次发声尝试

“不如给 Bannerlord 配上语音吧”——这个念头曾出现在许多人脑中，最早可追溯到 2020 年。这些尝试的结果如何，又为何没有人做到完整的全套。

一个始终未能走出开发阶段的框架

最早着手此事的是 Xorberax：他发布的不是配音，而是给演员用的工具——一个框架，可以将自己的录音对接到 NPC 的台词上。该 mod 的页面明确写着，它不是给玩家用的，而是给想录音的人用的。自 0.3.1 版本以来，这个框架一直停留在原地：工具有，配音没有。

本地语言：自己的声音，别人的世界

三个 mod 做到了它们所承诺的，但范围很窄。Arabic Voice V2 用阿拉伯语替换了英语的指挥官指令：对步兵、弓箭手和骑兵的命令，上下马，以及按 F10 触发的战前演说。Your Own Voice 做的是同样的事，但用的是土耳其语，外加一个战斗音效。

其中走得最远的是 Türkçe Dublaj：为主角和单独的兵种类型提供了 295 个音频文件，地图上的语音通过按键切换。这已经不仅仅是命令——也不是卡拉迪亚的对话：玩家用自己的语言听到自己和士兵的声音，而周围的世界继续用英语说话。

实时合成

数量最多的分支是那些不预先录制语音、而是在游戏过程中通过网络服务实时合成的模组。Voice Acting 从 ElevenLabs 获取语音，Voice Acting Patch 从 Fish Audio 获取；两者都为每个路人随机分配一百多个声音中的一个，并将结果缓存以避免重复付费。Inworld 走得更远，直接替换了对话本身：领主和平民的回答由服务生成。

费用是预先可知的：需要服务密钥和账户余额，台词有延迟，语音是英语的，没有互联网则一切无法工作。这种配音从结构上就不存在口型同步——无法为一个尚不存在的文件计算口型帧。

同主题的邻居

- Mordhau Voices——用另一款游戏的战斗呐喊替代本作的，八种语音类型；不涉及对话；
- Bandit Voice Fix——修复 1.3 版本中失声的土匪英语配音；
- BannerVoice 和 Voice Command 根本不是语音配音，而是用玩家的声音来指挥部队。

其他项目做得如何

完整的粉丝配音在 Bannerlord 中是稀罕事，在其他游戏中同样如此。Morrowind 于 2002 年发售，整部游戏仅有十四位演员，此后社区一直在自行为其配音。其中最知名的项目 Skywind 已进行超过十年，至今仍未发布。那些最终完成发布的项目，则从系列其他游戏中借用配音：在「Morrowind Fully Voiced」中，台词由一百多个声音录制，这些声音收集自 Oblivion 和 Skyrim。

原因处处相同。配音不是一晚上能完成的工作：两千个文件不仅要录制，还要按名称整理、与官方文本对照、为每个文件计算口型，并确认游戏在所有版本中都能找到它们。半途而废比坚持到底容易得多。

由此可以得出什么

完整的本地化原生台词配音至今在任何语言中都不曾出现过。此前有的是没有录音的框架、两种语言的指挥官命令、295 个主角及其士兵的台词文件、英语实时语音合成以及战斗呐喊的替换。八百三十三条完整台词，预先录制，带口型同步，且没有任何网络请求——这是第一次做到。

英语同样沉默

该模组覆盖了游戏所有有声台词。但游戏并非所有台词都有声音：有211句台词在任何语言下都没有配音——TaleWorlds自己也没有录制过它们。

什么是第一句台词

这是角色在你靠近时说的话——在你做出任何选择之前。领主、强盗和剧情角色的这类台词都有配音。而市民、卫兵、酒馆老板、吟游诗人、商队队长——没有：屏幕上只会出现文字，仅此而已。

这不是本地化人员的疏漏

英语配音在这里同样沉默。TaleWorlds为地图上的遭遇、教程和剧情录了音，但把城镇里的群众角色留成了纯文字——游戏就是这样发售的。我们从头到尾走了一遍对话图，重新数了那些没有声音的第一句台词：共211句。

以及为什么可以修复

游戏根据所选语言的语言文件中台词的编号来查找台词，不会与英语文件进行任何比对。这意味着可以在原版没有配音的地方添加声音：只需在俄语文件中补上对应条目即可。俄语配音将比英语配音更完整——不是因为我们改进了游戏，而是因为没有人禁止这样做。

卡拉迪亚中谁在沉默

- 市民、乞丐和儿童——第一次“你好”时的闲言碎语：95句台词；
- 巡逻队问候 — 13；
- 工坊工人 — 8；
- 酒馆吟游诗人 — 7；
- 城市卫兵 — 6；
- 商队商人 — 5；
- 酒馆老板、女仆、竞技场主持人、理发师、铁匠、雇佣兵、隐士、狱卒、小巷头目和越狱——各一到三句台词。

工作量有多大

211 句台词中可以配音的有 190 句。其中 4 句完全没有俄语文本——屏幕上显示的是英文字幕，无从配音；另外 8 句没有编号，游戏在运行时动态生成。190 句台词在完整覆盖所有文化的情况下会产生 2664 个文件，比当前整个模组多 130%。

何时

不承诺具体期限。我们大概率会先从最常听到的内容开始：市民、卫兵、酒馆和吟游诗人——111 句台词，大约一千五百个文件。其余的量力而行。目前这只是计划，不是承诺。

模组已安装，但没有声音

任何语音模组的十份投诉中，有九份都归结为两个原因之一，而且两者都能在分钟内解决。

原因一：加载顺序

语音模组必须位于 Native、SandBoxCore、SandBox 和 StoryMode 之下。如果它排在它们之上，英语语音地图会被最后读取并覆盖俄语语音。游戏不会给出任何提示——它只是用英语说话。

原因二：“语音语言”

游戏设置中有两个不同的选项。“语言”更改文本，“语音语言”更改语音。后者紧挨在前者下方，但并不跟随它：只要那里还是 English，模组就已安装、已启用，却一言不发。在安装模组之前，这个列表中根本不存在“Русский”这一项。

1. 在启动器中启用模组，并将其移至游戏原生模组之下；
2. 打开“设置 → 游戏”；
3. 在“语音语言”选项中选择“Русский”；
4. 重启游戏：语音地图在启动时读取。

以下情况不属于故障

- 领主在交易对话中不说话——原版游戏也是如此；
- 战斗中士兵的嘴唇不会动——游戏在那里不做口型动画；
- 其他模组的角色说英语：该角色不在地图中；
- 语音台词比字幕短——游戏不会朗读名字。

RickLauncher、Mod Encyclopedia 和 Crash Doctor 的新动态

简讯——自上一期以来，我们其他项目的新发布内容。

RickLauncher — 测试版 2.2.2.1

- 最新一期杂志以卡片形式出现在主屏幕上，可直接在 RickLauncher 中阅读，支持您的语言；
- 杂志中的模组链接会在 RickLauncher 中打开模组卡片，而非浏览器；
- 兼容性检查不再在每次启动前弹出窗口；
- 如果作者在文件夹名中附带了版本号，更新模组时不再产生第二个文件夹；
- 可以查看两个已启用的模组是否携带了同一库的不同版本。

Mod Encyclopedia — 版本 0.9.4.3

- 报告中指出的是模组的故障部分，而非游戏代码中的名称列表。
- 检查功能现在能够发现缺失的游戏函数：对于 959 个模组，故障只能通过这种方式被发现。
- 作者的话不再具有决定性：一个五年前的模组上标注的“适用于 1.5”现在意味着“未经验证”。

Crash Doctor — 2.0.3.7

- 加载存档时的崩溃会指出缺失的模组。
- 六项新的防崩溃保护；法语成为完整的第六种语言。

频道创意工坊

我们的一切都是免费的，无需密钥或注册。七个项目：四个模组、Voices of Calradia、RickLauncher 和 Mod Encyclopedia。链接在每个模组内部均有重复，位于 LINKS.txt 文件中。



Crash Doctor

V2.0.3.7 26,068 下载量

适用于 1.2 1.3 1.4 1.5

修复崩溃：切换日期、加载战役、战斗及部队被歼灭时。修复因角色不存在导致无法创建战役的问题。移除旧版游戏不兼容的装备标记。

Nexus



RTS Camera Universal

9,318 下载量

适用于 1.2 1.3 1.4 1.5

Build 1.1.2.15。首次在《骑马与砍杀2：霸主》1.3.15/1.4.5...

Nexus



The Old Realms — Русский перевод

8,126 下载量

适用于 1.2 1.3 1.4 1.5

Nexus



Lore-Hardcore — TOR Balance Overhaul

V0.1.9.84 2,449 订阅数

适用于 1.2 1.3 1.4 1.5

新增混沌四神崇拜系统（等级0-10，加成，法术，武器）；可贿赂Slaanesh领主；TOR设置：军队重组，移除技能限制；稳定性修复及...

Steam 创意工坊

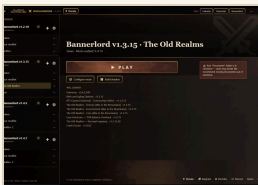


Voices of Calradia

V1.0.0.22

原生台词俄语配音：833条台词，2028个带唇形同步的文件。仅数据。

Steam

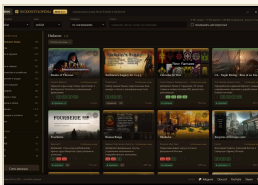


RickLauncher

1.3.2.1

多个游戏版本和构建并存，各自独立。一键安装模组，并带来最新一期杂志。

Nexus Mods



Mod Encyclopedia

涵盖九千五百个模组的指南：在哪里下载、是否兼容你的版本、与哪些模组冲突。经文件核实。

GitHub

获取模组与更新

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

联系、新闻、报告错误

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

支持项目

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

输出数据

本期于 2026年9月8日 从 Bannerlord 模组目录中汇编：6,989 个模组、8,789 个 Nexus 页面、1,636 个创意工坊物品、175,836 条版本历史记录。最近一次平台抓取——2026年8月31日。

语音模组的数据基于该模组 1.0.0.22 版本（2026 年 9 月 6 日）的地图和文件，以及游戏 1.2.10、1.3.15、1.4.5、1.4.7、1.4.8、1.5.1 和 1.5.2 版本的文件计算得出。台词文本为游戏的官方俄语翻译，其版权归 TaleWorlds Entertainment 所有。下载量和兼容性判定以本期组版日期为准。

本期特刊献给与本刊同一作者的模组。我们在“编者按”页面中说明了这一点，并给出了可以自行核实的数字：语音地图就是模组内的普通 XML 文件。

图片来源

Affairs of Calradia — Nexus	Realm of Thrones: Families Expanded(ed) — Nexus
Crash Doctor — Nexus	Rebellion Crash Fix for Big Unit Overhauls — Nexus
Happy's QoL Features — Nexus	RickLauncher — Nexus
Intrigues — Nexus	RTS Camera Universal — Nexus
Lore-Hardcore — TOR Balance Overhaul — Steam 创意工坊	The Old Realms — Русский перевод — Nexus
Mod Encyclopedia — @CodeRickTg	Voices of Calradia——模组封面, © Phxc2v — @CodeRickTg
MoreArenaEvents — Nexus	“模组开发走偏了”——编辑部插图 — @CodeRickTg
Real Saddlebags — Nexus	

非商业粉丝出版物。未与 TaleWorlds Entertainment 和 Games Workshop 关联。Mount & Blade II: Bannerlord 是 TaleWorlds Entertainment 的商标；Warhammer 及相关标识是 Games Workshop Ltd. 的商标。所有模组、截图和封面的权利均归其作者所有；所引材料均注明来源。下载量和兼容性结论以本期制作日期为准，并会随时间推移而过时。

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