

卡拉迪亞

第1期

《騎馬與砍殺II：霸主》模組雜誌

2026年9月8日

特刊

VOICES OF CALRADIA

卡拉迪亞六年來只說英語。從這週起，遊戲的原生台詞有了俄語配音——全部八百三十三句，一句不少。



「Voices of Calradia」——模組封面，© Phxc2v

833 遊戲對白——即遊戲中所有會說出的台詞

2028 含唇同步的配音檔案

110 個聲音：文化、性別、性格

4 小時 連續的俄語對白

快訊

村長首次用俄語回應了玩家。目擊者稱，他說話時嘴唇在動。

調查

遊戲已翻譯成十二種語言，沒有一種有配音。只有英語被標明有配音——這不是翻譯者的疏忽。

醜聞

來自 The Old Realms 的死靈法師拒絕說俄語。該模組為遊戲原生台詞配音，但模組自身的台詞未包含在內。

公告

卡拉迪亞有 211 句台詞，連英語版本都是靜音的——TaleWorlds 本身都沒有為它們配音。我們打算為它們配音。

卡拉迪亞有了聲音

本期內容

遊戲新聞	3
Voices of Calradia	4
本週更新	8
本週新作	9
相容性	10
本期彙整	11
解析	12
調查	14
編年史	15
接下來	17
指南	19
我們的工具	20
創意工坊	21
出版資訊	24

編輯部

本期為特刊，主題是我們自己的模組。我們先說清楚，以便後面可以安心看數字。常規欄目壓縮至一頁，排行榜完全沒有：版面讓給主題。

主題如下。九月六日，"Voices of Calradia" 發布了更新，補完了最後未完成的條目：833 句台詞全部完成配音——遊戲中所有會說出台詞的內容，包括海戰擴展 War Sails。

這個說法很大，所以我們精確表述。這是 Bannerlord 原生台詞首次以非英語語言完成完整配音。不是第一次嘗試——在此之前已有七次，並為它們安排了單獨一頁。第一次做到底的。

寫自己模組的廣告很容易。我們改為在刊物中放上了數字，每個人都可以自己核實，並直接寫出了模組做不到的事。

— 編輯部 @CodeRickTg

安靜的一週

過去一週 TaleWorlds 沒有發布任何消息。遊戲狀態與上一期相同：穩定版仍為 1.4.8，1.5 測試版已進行第三週，War Sails 模組比賽的投稿截止至十一月二十二日。

對於海軍資料片而言，這或許是最關鍵的一點：距離比賽結束還有兩個半月，而 War Sails 至今被模組開發者掌握的明顯不如陸上的卡拉迪亞。如果獎金池發揮了作用，明年秋天海上的卡拉迪亞將呈現不同的面貌。

這對配音意味著什麼

什麼都沒有，而且已經驗證過了。1.5.2、1.5.1 和 1.4.8 的配音映射表逐位元組一致：沙盒中 226 句台詞，劇情中 152 句，海軍資料片中 455 句。相對於 1.5.1 沒有新增任何對話，相對於 1.4.8 有十一句，且全部來自同一分支：1.5.1 中新增的贖俘者。該模組已在連續七個版本上測試——沒有斷裂的引用，沒有遺漏。



「模組開發走偏了」——編輯部插圖

卡拉迪亚開口了

在 Bannerlord 的模組開發歷時六年不斷添加盔甲、地圖和巨龍的同時，沒有人去碰最明顯的一點：遊戲是有聲音的，而且它只說英語。Voices of Calradia 完全填補了這個缺口——833 句台詞，涵蓋遊戲中所有被說出的台詞。

具體配音了什麼

Bannerlord 並非將所有文字都朗讀出來。與領主的對話、交易、任務——這些都是字幕，原版中同樣沒有聲音。但地圖上的遭遇、問候、匪徒的威脅、投降的提議、戰前的談判、對援助的感謝、訓練以及劇情線——這些是有配音的，而且遊戲自帶的是英語配音。

總共 833 句：沙盒模式 226 句，劇情模式 152 句，海戰擴展 War Sails 455 句。不是「大約八百句」，也不是「超過一半」——精確地說是 833 句，因為遊戲自身的配音檔案中就是這個數量。本 Mod 中為 833 句中的 833 句。

- 沙盒模式——226 句中的 226 句，地圖自 1.2.10 以來未變；
- 劇情模式——152 句中的 152 句，包括序章、兄弟、姐妹和 Radagast；
- War Sails——455 句中的 455 句，完整的海上劇情線及海上遭遇；
- 文化——帝國（貴族與平民）、弗蘭迪亞、斯特吉亞、巴塔尼亞、阿塞萊、庫扎伊特、諾德；
- 匪徒——劫掠者、山地匪徒、沙漠匪徒和草原匪徒、海上襲擊者。

一句台詞——多個聲音

833 句台詞，2028 個配音檔案。差距並非筆誤：遊戲中同一句台詞由不同角色說出，每種文化、性別和性格各有其聲。505 句台詞由同一個聲音播出——這些是劇情中的具名角色。其餘的則因說話者不同而各異。

紀錄屬於問候語「好久不見」。在沙盒中，這句話由 42 個不同的聲音播出：七種文化、兩種性別、四種性格，再加上具名變體。一句文字對應 42 個檔案。

「嘿，這是誰？過路的旅人必須繳納通行費。要麼用錢，要麼用血。」——路德，地圖遭遇

「站住！你們這些外鄉人的腳跟正在玷污我們祖先的神聖土地。你們想讓我們怎麼做？」——草原強盜

「既然命中註定要交戰，那就來一場讓吟遊詩人傳唱的戰鬥吧，好嗎？」——弗蘭迪亞女子，戰前談判

沒有一句屬於自己的台詞

全部 833 句台詞均依據遊戲的官方俄文翻譯錄製。此模組不修改任何文字檔案：螢幕上的字幕保持 TaleWorlds 本地化團隊所撰寫的原樣，配音必須與之一字不差地吻合。這是一個無聊的方案，但玩家所聽到的與所讀到的永遠不會出現偏差。

四小時的語音

將全部 2028 個檔案連續播放，可得到四小時不間斷的俄文語音。平均台詞長度為七秒，最長的一條為四十秒。總大小為 114 MB：單聲道，48 kHz，採用遊戲本身即可讀取的格式，無需第三方函式庫。

每個檔案都附有唇形同步資料——即嘴部運動的逐幀分解。這是因為在 Bannerlord 的對話中，遊戲會動畫化說話者的嘴部，而沒有唇形同步的配音看起來就像一個發聲的啞巴。戰鬥中面部表情不會被動畫化——這是遊戲本身的機制，不是模組能解決的問題。

一個沒有程式碼的模組

Voices of Calradia 僅由數據組成：音頻、口型同步和三張對白映射表。沒有任何庫、任何編譯產物、任何被修改的遊戲檔案。在 RickLauncher 中停用即可恢復原狀，存檔不會損壞，因為根本沒有東西可以損壞：該模組不向存檔寫入任何內容，也不執行任何程式碼。

這是有代價的。該模組只能為遊戲本身發出的台詞配音。其他模組添加的台詞將沒有聲音：它們不在原生對白映射表中，在那裡也找不到來源。The Old Realms 中的死靈法師不會用俄語說話，承諾相反的就是謊言。

這裡的障礙不是技術性的：對白映射表可以接受任何錄音，只需要把它加進去並錄製聲音。一切取決於規模——原生 833 句台詞花了三個月。我們接下來打算為哪些內容配音，以及為什麼這將比英語配音更完整——見「接下來」一頁。

三個月

從第一行到完整套裝，共花了三個月。在 Steam Workshop 上的首次發布是八月三十日，當時已配音 1185 個檔案，共 2029 個，也就是略低於百分之六十。接下來的一週內發布了十個更新，其中六個增加了配音：1505 個檔案、1668、1834、1919、2013，最終在九月六日達到 2028。期間還修復了盜賊的問題——他們在 1.3.15 及更新版本中保持沉默，因為從該版本起，遊戲以不同的方式根據檔案名稱選擇配音。

現在聽起來是這樣的

「我們只是無害的遊牧者……」——沙漠盜賊，在真相大白前的一秒

「這是什麼？看來山靈聽到了我們的祈禱，送來了戰利品。」——山地盜賊

「嘿，上船！進入我們的水域需要繳納通行費——用錢或血。」——北方襲擊者

「我不知道你們是誰，但我欠你們人情。那些盜賊會把我們追殺致死。」——序章，從盜賊手中獲救

此 MOD 不包含的內容

戰鬥吶喊——那些在混戰中戰士之間交換的短促喊叫。它們位於遊戲的另一部分，配音方式不同。其他 Mod 的台詞——原生地圖中沒有這些。此外，此 Mod 不會刪除英文配音：如果某句台詞因故缺失，播放的是原版聲音，而非靜音。

本週更新 16 個模組，精選 4 個

特刊：本欄縮減為一頁。

遊戲版本標籤：**1.4** 分析未發現問題 **1.4** 有保留意見或據作者所述 **1.4** 未經驗證



Affairs of Calradia

2.0.722 角色 62,082 下載量

適用於 **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

修復與曾被拷問的獲釋囚犯對話時的崩潰；修復戰鬥後選單互動。

Nexus



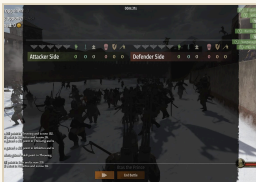
Intrigues

1.5.4 角色 25,784 下載量

適用於 **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

修復對話卡死與死鎖情境；新增掠奪者逼近城鎮與城堡的報告；優化路徑計算。

Nexus



MoreArenaEvents

2.0 戰鬥 15,148 下載量

適用於 **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

訓練隊伍新增陣型與指揮順序；玩家擊倒時自動移交控制權；掠奪者獸潮模式可調敵人數；部隊獲經驗；修復監獄賽馬冷卻；敵人在安全距離生成。

Nexus



Realm of Thrones: Families Expanded(ed)

7 角色 附加內容 12,838 下載量

適用於 **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

修復男性領主服裝；新增羅伯特叛亂時期角色與關係及影集內容；新增...

Nexus

本週新品 18 個，精選 3 個

夏末對模組作者而言向來安靜。十八個新頁面中，有三個已有俄文描述——其餘的在 Mod Encyclopedia 中等待翻譯，在那之前不會進入本期。



Happy's QoL Features

8月31日 LORDHAPPYCATS 32 下載量

適用於 1.2 1.3 1.4 1.5

新增玩家求婚、遠距離受孕功能，以及具備自動解決與戰利品收集的自動部隊巡邏系統。

Nexus



Rebellion Crash Fix for Big Unit Overhauls

8月31日 LITTLELOYAL 21 下載量

適用於 1.2 1.3 1.4 1.5

在使用大型單位重製模組時，透過處理空裝備參照來防止叛亂期間遊戲崩潰。

Nexus



Real Saddlebags

8月31日 ORMUSZEUS 21 下載量

適用於 1.2 1.3 1.4 1.5

將馬具轉化為彈藥儲備，自動填入騎兵最強的彈藥與投擲武器。

Nexus

這是否能在新版本上運作

遊戲已進入 1.5 測試版，一半的模組包來不及跟上。以下是我們能說「能跑」的模組——不是聽作者說的，而是根據檔案分析得出的結論。

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

大型模組，其分析在 1.5.x 下未發現障礙

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

如何閱讀此內容

「未發現障礙」——不等於「保證可運作」：分析會比對模組對遊戲程式碼的呼叫，但不會檢查倖存程式碼的語意是否改變。空白儲存格表示「未檢查」，而非「已損壞」。

本期彙整

不是通關用的模組包，而是一套關於聲音的組合：哪些該和語音包放在一起、哪些它不會取代、哪些會和它真正衝突。載入順序只對語音包本身重要——它必須排在遊戲原生模組之下。

語音包——排在 NATIVE、SANDBOXCORE、SANDBOX 和 STORYMODE 之下

1. **Voices of Calradia** — 833 句台詞、2028 個檔案、口型同步；僅含資料

環境音——不影響語音包

1. **Mordhau Voices** — 混戰中的戰鬥吶喊——語音包不涉及
2. **Realistic Battle Sounds** — 打擊音效；與語音無關
3. **Battle Horns** — 每次陣形指令時吹號
4. **Responsive Soldiers** — 部隊回應指令——使用遊戲原生音效
5. **The Old Realms — Music Submod** — 戰役音樂；與語音音效不重疊

功能相同——不可同時安裝

1. **Voice Acting (ElevenLabs)** — 即時合成台詞，英文，需要付費金鑰
2. **Voice Acting Patch** — 透過不同服務實現相同功能；台詞相同
3. **Bandit Voice Fix** — 修復英文強盜的語音；俄文版已內建此功能

模組沒有聲音？問題幾乎從不在模組本身

其他模組很少會干擾語音，而語音出問題通常出在兩個地方，且都與相容性無關。第一是載入順序：若「Voices of Calradia」在列表中位於 Native、SandBoxCore、SandBox 和 StoryMode 之上，英文語音會在俄文語音之後讀取並覆蓋它。第二是遊戲中的「語音語言」設定：它是獨立的，不會跟隨文字語言，因此當文字語言為 English 時，模組已安裝、已啟用，卻聽不到聲音。兩項檢查方法見本期「指南」。

誰決定用誰的聲音說話

遊戲並非將「檔案對應到台詞」。它每次都會重新選擇聲音——依據說話者的文化、性別和性格。我們來解析其運作機制，以及為何 833 句台詞產生了 2028 個檔案。

三個環節

對話中的台詞標有一個短代碼——八個字元，例如 gMyAYyEX。遊戲根據此代碼進入設定中所選語言的語音映射表，在裡面找到的不是檔案，而是一份檔案清單。再從清單中根據說話者選出對應的檔案。

1. 每句台詞都有一個配音代碼；
2. 語言聲明一張映射表：代碼對應一組選項；
3. 聲音模型根據角色的文化、性別和性格選擇選項；
4. 選中的檔案被播放，而旁邊的口型動畫檔案則驅動嘴唇動作。

一切的关键在于檔案名稱。正是憑藉名稱，遊戲才能判斷 `sturgian_male_ironic` 適用於諷刺型的斯特吉亞男性，而 `imperial_high_female_curt` 適用於冷淡的帝國貴族女性。名稱差一個字母，台詞就會靜默地不響：檔案在磁碟上存在，但遊戲找不到它。

七種文化，兩種性別，四種性格

Bannerlord 有四種性格：冷淡、真誠、諷刺和討好。它們在角色創建時被指派，之後不再改變。乘以兩種性別和七種文化——遊戲還將帝國分為貴族和平民——你就得到一張網格，其中同一個問題「你是誰？」能以數十種不同的方式呈現。

這個 Mod 共有 110 個聲音。八十多個是這張網格的單元，其餘是具名角色：海戰劇情線中的克魯薩斯、比約爾古爾和拉哈爾，伊斯提亞娜和阿爾扎戈斯，拉達戈斯，以及序章中的兄弟、姐妹和村莊長老。

- 斯特吉亞、阿塞萊、庫扎伊特——各 12 個聲音：加上通用聲音和指揮官聲音；
- 帝國（貴族和平民）、弗蘭迪亞、巴塔尼亞——各 8 個；
- 諾德 — 9：八個常規和北方襲擊者；
- 盜賊 — 7：劫掠者、山地、沙漠、草原和海上；
- 具名與特殊 — 26：序章、教學和 War Sails。

為什麼是 2028 而不是 833

五百零五句台詞由同一個聲音朗讀——這些是說話者事先已知的：劇情角色、教學、甲板上唯一的諾德人。一百八十五句——兩個：同一句台詞的男女版本。接下來是六句、九句、二十句——以及一個孤獨的紀錄：四十二個檔案對應問候語「好久不見」，這句話在卡拉迪亞幾乎人人會說。

自行驗證

配音圖表是模組內的普通 XML 檔案，位於 `ModuleData/Languages/VoicedLines` 資料夾中。可以用記事本打開並重新計算條目。我們正是這樣統計的。

十二種翻譯，零個聲音

遊戲自搶先體驗版推出起就有俄文翻譯。這個翻譯從第一天起就沒有聲音——並不是因為來不及做。

Bannerlord 中每種語言都有一個護照——一個記錄語言名稱及其相關檔案的檔案。檔案有兩種：文字和語音。俄文在這個護照中只列出了文字檔案。

從 1.2.10 到 1.5.1，我們連續核對了六個版本，沒有任何一個版本為俄語聲線檔案做出宣告。英語在三個位置宣告了自己的聲線檔案：沙盒、戰役和海上擴展。俄語——哪裡都沒有。Bannerlord 的官方俄語本地化在設計上就是純文字的，而非出於疏忽。

一個沒有內容可填入的設定

這就是故事的另一半。遊戲設定中有一個「語音語言」選項——它獨立於用來切換文字的「語言」選項。這個列表由遊戲自行生成：只有宣告了至少一個聲線檔案的語言才會出現在其中。在未安裝模組的遊戲中，那裡只有一行——English——無從選擇。

聲線模組正是將「Русский」加入這個列表的。同樣地，這也是任何聲線模組最常見的抱怨：已安裝、已啟用，卻聽不到。問題不在模組，也不在遊戲版本。問題在於「語音語言」是一個獨立的設定，它不會跟隨文字語言。

這對其他語言意味著什麼

遊戲已翻譯為除英語外的十二種語言——從波蘭語和德語到日語以及兩種中文。整個遊戲中，語音檔案僅在三處被宣告，而三處全部屬於英語。十二種翻譯——卻沒有任何配音。《Voices of Calradia》所填補的那個缺口，在 Bannerlord 中存在十二次；目前只填補了一個。

七次嘗試讓它開口

「不如來給 Bannerlord 配音吧」這個念頭曾浮現在許多人腦中——最早可追溯到 2020 年。這些嘗試最終產生了什麼，又為什麼沒有人做到完整的配音。

一個始終未走出開發階段的框架

最早動手的是 Xorberax：他發布的不是配音，而是給演員使用的工具——一個框架，可以將自己的錄音掛接到 NPC 的台詞上。模組頁面明確寫著，它不是給玩家用的，而是給想要錄音的人用的。自 0.3.1 版本以來，這個框架一直停在那裡：工具有，配音沒有。

本地語言：自己的聲音，別人的世界

三個模組確實做到了它們所承諾的，但範圍很窄。Arabic Voice V2 用阿拉伯語替換了指揮官的英語命令：對步兵、弓箭手和騎兵的指令、上下馬、按 F10 觸發的戰前演說。Your Own Voice 做的是同樣的事情，只是換成了土耳其語，另外加了一個戰鬥音效。

其中走最遠的是土耳其語的 Türkçe Dublaj：為主角準備了 295 個音訊檔案，另有各類型士兵的獨立配音，地圖上的語音可透過按鍵切換。這已不僅是命令——但也並非卡拉迪亞的對話：玩家以自己的語言聽見自己和士兵，而周圍的世界仍繼續用英語說話。

即時合成

數量最多的分支是那些不預先錄製語音、而是在遊戲中透過網路服務即時合成的模組。Voice Acting 從 ElevenLabs 取得聲音，Voice Acting Patch 從 Fish Audio 取得；兩者都會為每個遇到的角色從一百多個聲音中隨機分配一個，並將結果存入快取，以免重複付費。Inworld 走得更遠，直接替換了對話本身：領主和平民的回答由該服務生成。

代價是明確的：需要服務金鑰和帳戶餘額，台詞有延遲，聲音是英語的，而沒有網路則一切無法運作。這種配音在結構上就不可能有唇形同步——你無法為一個尚不存在的檔案計算唇形幀。

同類模組

- Mordhau Voices — 用另一款遊戲的戰鬥吶喊取代原生音效，八種聲音類型；不觸及對話；
- Bandit Voice Fix — 修復 1.3 版本中失聲的英語土匪配音；
- BannerVoice 和 Voice Command 根本不是配音，而是用玩家聲音指揮部隊。

其他專案的情況

完整的粉絲配音不僅在 Bannerlord 中罕見。Morrowind 於 2002 年推出時，整部遊戲只有十四位演員，此後社群便自行為其配音。最知名的這類專案 Skywind 已進行超過十年，至今仍未發布。那些最終完成發布的專案，則從系列中其他遊戲借用聲音：在「Morrowind Fully Voiced」中，台詞由超過一百個聲音配製，這些聲音收集自 Oblivion 和 Skyrim。

原因到處都一樣。配音不是一晚能完成的工作：兩千個檔案不僅要錄製，還要按名稱歸檔、與官方文本對照、為每個檔案計算嘴型、並確認遊戲在所有版本中都能找到它們。中途放棄比做完更容易。

由此可知

完整的本地化原生台詞配音至今在任何語言中都不曾出現過。曾有過沒有錄音的框架、兩種語言的指揮官命令、295 個檔案用於英雄及其士兵、即時英文語音合成，以及戰鬥吶喊的替換。八百三十三條完整台詞，提前錄製，帶有嘴型同步，且沒有任何網路請求——這是首次做到。

英文版本同樣沉默

這個模組涵蓋了遊戲中所有會朗讀的內容。但遊戲並非所有內容都會朗讀：有兩百一十一句台詞在任何語言中都沒有配音——連 TaleWorlds 自己也沒有為它們錄製過。

什麼是「第一句台詞」

這是角色在你靠近時說的話——在你做出任何選擇之前。領主、盜匪和劇情角色的這類台詞都有配音。市民、衛兵、旅店老闆、吟遊詩人、商隊隊長——沒有：螢幕上出現文字，就這樣。

這不是本地化人員的疏漏

英文配音在這裡同樣沉默。TaleWorlds 為地圖上的遭遇、教學和劇情錄製了配音，但將城鎮群演留為文字——遊戲就是這樣發行的。我們從頭到尾走了一遍對話圖，重新數了那些沒有配音的第一句台詞：共 211 句。

為什麼這個問題可以修復

遊戲根據台詞在設定中所選語言的語言包中的編號來查找台詞，不會與英文語言包進行任何比對。也就是說，即使原版沒有配音的地方也可以加上配音：只需在俄文語言包中補上一條記錄即可。俄文配音將比英文配音更完整——不是因為我們對遊戲做了什麼改進，而是因為沒有人禁止這樣做。

卡拉迪亞中誰在沉默

- 市民、乞丐和兒童——初次問候時說出的傳聞和閒話：95 句台詞；
- 巡邏隊問候 — 13；
- 工坊工人 — 8；
- 旅店中的吟遊詩人 — 7；
- 城市衛兵 — 6；
- 商隊商人 — 5；
- 旅店老闆、侍女、競技場管理人、理髮師、鐵匠、傭兵、隱士、獄卒、巷弄頭目及越獄 — 各一至三句台詞。

這是多少工作量

211 句台詞中，190 句可以配音。其中四句完全沒有俄文文本——螢幕上顯示的是英文字幕，無從配起；另有八句沒有編號，遊戲是即時生成的。190 句台詞在完整覆蓋所有文化的情況下會產生 2664 個檔案：比目前整個模組多出 130%。

何時

我們不承諾截止日期。我們很可能會從最常聽到的內容開始：市民、衛兵、旅店和吟遊詩人——111 句台詞和約一千五百個檔案。其餘的盡力而為。目前這只是計劃，不是承諾。

模組已安裝，但沒有聲音

任何語音模組的十宗抱怨中，有九宗都出於兩個原因之一，而兩者都能在一分鐘內解決。

原因一：載入順序

語音模組必須位於 Native、SandBoxCore、SandBox 和 StoryMode 之下。若位於其上，英文語音地圖將最後讀取並覆蓋俄文語音。遊戲不會有任何提示——只是用英文說話。

原因二：「語音語言」

遞戲設定中有兩個不同的選項。「語言」更改文字，「語音語言」更改聲音。後者緊接在前者下方，但並不跟隨它：只要那裡顯示 English，模組就算已安裝、已啟用，也只會保持沉默。安裝模組之前，這個列表中根本沒有「Русский」這一項。

1. 在啟動器中啟用模組，並將其移至遊戲原生模組之下；
2. 開啟「設定 → 遊戲」；
3. 在「語音語言」選項中選擇「Русский」；
4. 重新啟動遊戲：語音地圖在啟動時讀取。

以下不屬於故障

- 領主在交易對話中保持沉默——原版遊戲中也是如此；
- 戰鬥中士兵的嘴唇不會動——遊戲在戰鬥中不會對其進行動畫處理；
- 其他模組的角色說英語：他不在地圖上；
- 台詞比字幕短——遊戲不會朗讀名字。

RickLauncher、Mod Encyclopedia 和 Crash Doctor 的新動態

簡短一則——自上一期以來，我們其他專案已發布並可使用的內容。

RickLauncher — 2.2.2.1 測試版

- 最新一期雜誌以卡片形式出現在主畫面，可直接在 RickLauncher 中閱讀，支援您的語言；
- 雜誌中的模組連結會在 RickLauncher 中開啟模組卡片，而非瀏覽器；
- 不相容性檢查不再在每次啟動時彈出視窗；
- 若作者將版本號附在資料夾名稱上，更新模組時不再產生第二個資料夾；
- 可偵測到兩個已啟用的模組攜帶同一個函式庫的不同版本。

Mod Encyclopedia — 0.9.4.3 版

- 條目中標明的是有問題的模組部分，而非遊戲程式碼中的名稱列表。
- 檢查功能現已能偵測到遊戲中缺失的函式：有 959 個模組的故障僅能以此方式發現。
- 作者的說法不再具有決定性：一個五年前的模組上標註的「適用於 1.5」現在意味著「未經驗證」。

Crash Doctor — 2.0.3.7

- 讀取存檔時的崩潰會指出缺失的模組。
- 六項新的防崩潰保護；法語成為完整的第六種語言。

頻道工作坊

我們的所有產品均免費，無需金鑰或註冊。共七個專案：四個模組、Voices of Calradia、RickLauncher 和 Mod Encyclopedia。連結已在每個模組內重複列出，見 LINKS.txt 檔案。



Crash Doctor

V2.0.3.7 26,068 下載量

適用於 1.2 1.3 1.4 1.5

修正崩潰：換日、載入戰役、戰鬥及部隊消滅時。修正因角色不存在而無法建立戰役。移除舊版遊戲不相容的裝備旗標。

Nexus



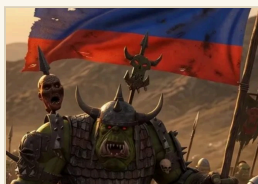
RTS Camera Universal

9,318 下載量

適用於 1.2 1.3 1.4 1.5

Build 1.1.2.15。首次在《騎馬與砍殺2：霸主》1.3.15/1.4.5...

Nexus



The Old Realms — Русский перевод

8,126 下載量

適用於 1.2 1.3 1.4 1.5

Nexus



Lore-Hardcore — TOR Balance Overhaul

V0.1.9.84 2,449 訂閱數

適用於 **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

新增混沌四神崇拜系統（等級 0-10，加成，法術，武器）；
可賄賂 Slaanesh 領主；TOR...

Steam 工作坊

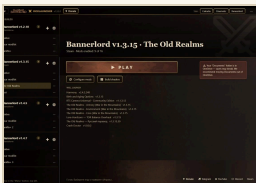


Voices of Calradia

V1.0.0.22

原生台詞的俄語配音：833 句台詞，2028 個含唇同步的檔案。僅含數據。

Steam

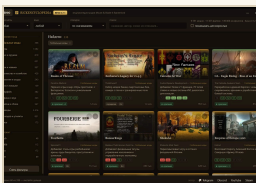


RickLauncher

1.3.2.1

多款遊戲版本並存，各自獨立。一鍵安裝模組，並帶來最新一期雜誌。

Nexus Mods



Mod Encyclopedia

Mod Encyclopedia 涵蓋九千五百個模組：在哪下載、是否相容於您的版本、會與哪些模組衝突。已逐檔驗證。

GitHub

取得模組與更新

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

聯絡、新聞、回報錯誤

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

支援專案

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

輸出數據

本期於 2026年9月8日 自 Bannerlord 模組目錄彙整：6,989 個模組、8,789 個 Nexus 頁面、1,636 個工作坊項目、175,836 條版本歷史記錄。最近一次平台爬取 — 2026 年8月31日。

Voices of Calradia 的數字是根據該模組 1.0.0.22 版（2026 年 9 月 6 日）的對應表和檔案，以及遊戲 1.2.10、1.3.15、1.4.5、1.4.7、1.4.8、1.5.1 和 1.5.2 版的檔案計算得出。對白文字為遊戲的官方俄文翻譯，版權歸 TaleWorlds Entertainment 所有。下載數量和相容性判定以本期刊出日期為準。

本特刊介紹的是與本刊同一作者的模組。我們在「編輯部」頁面中談及此事，並列出可自行核實的數字：對白對應表就是模組內的普通 XML 檔案。

圖片來源

Affairs of Calradia — Nexus

Crash Doctor — Nexus

Happy's QoL Features — Nexus

Intrigues — Nexus

Lore-Hardcore — TOR Balance Overhaul — Steam 工作坊

Mod Encyclopedia — @CodeRickTg

MoreArenaEvents — Nexus

Real Saddlebags — Nexus

Realm of Thrones: Families Expanded(ed) — Nexus

Rebellion Crash Fix for Big Unit Overhauls — Nexus

RickLauncher — Nexus

RTS Camera Universal — Nexus

The Old Realms — Русский перевод — Nexus

「Voices of Calradia」——模組封面，© Phxc2v — @CodeRickTg

「模組開發走偏了」——編輯部插圖 — @CodeRickTg

非商業粉絲刊物。與 TaleWorlds Entertainment 及 Games Workshop 無關。Mount & Blade II: Bannerlord 是 TaleWorlds Entertainment 的商標；Warhammer 及相關標識是 Games Workshop Ltd. 的商標。模組、截圖與封面的所有權利均歸其作者所有；所載材料均註明來源。下載數字與相容性判定以該期組裝日期為準，並會隨時間推移而過時。

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