

CALRADIA

NUMÉRO 1

LE MAGAZINE DES MODS DE MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

8 SEPTEMBRE 2026

ÉDITION SPÉCIALE

VOICES OF CALRADIA

Pendant six ans, Calradia n'a parlé qu'en anglais. À partir de cette semaine, les répliques natives du jeu ont une voix russe — les huit cent trente-trois, jusqu'à la dernière.



«Voices of Calradia» — couverture du mod, © Phxc2v

833 répliques du jeu — toutes celles qu'il prononce

2028 fichiers de doublage avec lip-sync

110 voix : culture, sexe, caractère

4 h de parole russe continue

URGENT

L'ancien du village a répondu pour la première fois à un joueur en russe. Les témoins affirment que ses lèvres bougeaient.

ENQUÊTE

Le jeu est traduit en douze langues, et aucune d'entre elles n'a de voix. La voix n'est déclarée que pour l'anglais — et ce n'est pas l'oubli des traducteurs.

SCANDALE

Le nécromancien de The Old Realms a refusé de parler russe. Le mod donne une voix au jeu natif, mais les répliques du mod n'y figurent pas.

ANNONCE

211 répliques de Calradia sont silencieuses même en anglais — même TaleWorlds ne les a pas doublées. Nous comptons les doubler.

CALRADIA A UNE VOIX

Dans ce numéro

Actualités du jeu	3
Voices of Calradia	4
Mises à jour de la semaine	8
Nouveautés de la semaine	9
Compatibilité	10
Compilation du numéro	11
Analyse	12
Enquête	14
Chronique	15
Et maintenant	18
Guide	20
Nos outils	21
Atelier	22
Données de publication	24

De la rédaction

Ce numéro est un numéro spécial, consacré à notre propre mod. Nous le disons d'emblée pour que les chiffres se lisent ensuite sans arrière-pensée. Les rubriques habituelles tiennent en une page chacune, il n'y a pas de classement : la place est allée au sujet.

Le sujet, le voici. Le 6 septembre, une mise à jour de Voices of Calradia a comblé les dernières répliques manquantes : 833 sur 833 sont doublées — tout ce que le jeu prononce à voix haute, extension navale War Sails comprise.

L'affirmation est forte, soyons donc précis : c'est le premier doublage complet des répliques natives de Bannerlord dans une autre langue que l'anglais. Pas la première tentative — il y en a eu sept, et une page leur est consacrée. Plutôt qu'une réclame, nous avons mis des chiffres que chacun peut recompter, et dit ce que le mod ne fait pas.

— la rédaction @CodeRickTg

Semaine calme

Au cours de la semaine, TaleWorlds n'a rien annoncé. Le jeu en est au même point que dans le numéro précédent : la version stable reste la 1.4.8, la bêta 1.5 est dans sa troisième semaine, les inscriptions au concours de mods sur War Sails sont ouvertes jusqu'au 22 novembre.

Pour l'extension navale, c'est sans doute le point principal : il reste deux mois et demi avant la fin du concours, et War Sails est encore nettement moins exploité par les mods que la Calradia terrestre. Si le prix porte ses fruits, la Calradia maritime aura un autre visage à l'automne prochain.

CE QUE CELA SIGNIFIE POUR LE DOUBLAGE

Rien, et c'est vérifié. Les cartes de doublage des versions 1.5.2, 1.5.1 et 1.4.8 sont identiques à l'octet près : 226 répliques en mode bac à sable, 152 en campagne, 455 dans l'extension navale. Aucun nouveau dialogue par rapport à la 1.5.1, onze par rapport à la 1.4.8, et tous issus d'une même branche : le rançonneur de prisonniers, apparu dans la 1.5.1. Le mod a été testé sur les sept versions consécutives — aucune référence cassée, aucun passage manquant.



« Le modding a pris une mauvaise direction » — illustration de la rédaction

Calradia a pris la parole

Pendant six ans, le modding de Bannerlord a ajouté des armures, des cartes et des dragons, sans jamais toucher à l'évidence même : le jeu parle à voix haute, et il ne parle qu'en anglais. Voices of Calradia comble entièrement ce vide — 833 répliques, toutes celles que le jeu prononce.

Ce qui est doublé

Bannerlord ne prononce pas tout son texte à voix haute. Les conversations avec les lords, les échanges commerciaux, les quêtes — ce sont des sous-titres, il n'y a pas de son, même dans l'original. En revanche, les rencontres sur la carte, les salutations, les menaces des bandits, les propositions de reddition, les négociations avant le combat, les remerciements pour l'aide, l'entraînement et la ligne narrative — c'est de la voix, et elle est propre au jeu, en anglais.

Il y a au total 833 répliques de ce type : 226 en mode sandbox, 152 en mode histoire, 455 dans l'extension navale War Sails. Pas « environ huit cents » ni « plus de la moitié » — exactement 833, car c'est le nombre d'entrées dans les cartes de voix du jeu lui-même. Dans le mod, il y en a 833 sur 833.

- mode sandbox — 226 répliques sur 226, la carte n'a pas changé depuis la 1.2.10 ;
- mode histoire — 152 sur 152, incluant le prologue, le frère, la sœur et Radagast ;
- War Sails — 455 sur 455, toute la ligne narrative navale et les rencontres en mer ;
- cultures — Empire (noblesse et gens du commun), Vlandia, Sturgia, Batania, Aserai, Khuzait, Nords ;
- bandits — Luteers, bandits de montagne, bandits du désert et bandits de steppe, pirates.

Une réplique — plusieurs voix

833 répliques, 2028 fichiers de voix. L'écart n'est pas une coquille : la même ligne du jeu est prononcée par différents personnages, et chaque culture, sexe et tempérament a sa propre voix. Cinq cent cinq répliques sont prononcées par une seule voix — ce sont les personnages nommés de l'histoire. Les autres varient selon qui les prononce.

Le record est tenu par la salutation « Ça fait longtemps ». En mode bac à sable, elle est prononcée par quarante-deux voix différentes : sept cultures, deux sexes, quatre tempéraments, et en plus les variantes nommées. Quarante-deux fichiers pour une seule ligne de texte.

« Hé, qui est-ce là ? Les voyageurs doivent payer un péage pour passer. Soit en pièces, soit en sang. » — luteur, rencontre sur la carte

« Halte ! Vos talons étrangers salissent les terres sacrées de nos ancêtres. Que voulez-vous que nous fassions ? » — bandit de steppe

« Puisque nous sommes destinés à nous battre, autant faire un combat dont les bardes composeront des chansons, non ? » — Vlandienne, négociations avant le combat

Pas une seule ligne de texte originale

Toutes les 833 répliques sont prononcées d'après la traduction russe officielle du jeu. Le mod ne modifie aucun fichier texte : le sous-titre à l'écran reste celui que les localisateurs de TaleWorlds ont écrit, et la voix doit correspondre mot pour mot. C'est une solution ennuyeuse, mais le joueur ne subit jamais de décalage entre ce qu'il entend et ce qu'il lit.

Quatre heures de voix

Si l'on enchaîne les 2028 fichiers, on obtient quatre heures de voix russe continue. La réplique moyenne dure sept secondes, la plus longue quarante. Le tout pèse 114 mégaoctets : son mono, 48 kilohertz, dans un format que le jeu lit directement, sans bibliothèque tierce.

Chaque fichier est accompagné d'un lip-sync — une synchronisation labiale image par image. C'est nécessaire car dans les dialogues de Bannerlord, la bouche du personnage qui parle est animée, et une voix sans lip-sync donne l'impression d'un personnage muet d'où sort du son. En combat, la mimique n'est pas animée — c'est ainsi que le jeu est conçu, et ce n'est pas quelque chose que le mod peut corriger.

Un mod sans code

«Voices of Calradia» ne contient que des données : du son, du lip-sync et trois cartes de voix. Aucune bibliothèque, aucune compilation, aucun fichier de jeu modifié. Le désactiver dans RickLauncher restaure l'état initial, les sauvegardes ne sont pas corrompues, car il n'y a rien à corrompre : le mod n'écrit rien dans la sauvegarde et n'exécute rien.

Cela a un prix. Le mod ne donne de voix qu'à ce que le jeu prononce lui-même. Les répliques ajoutées par d'autres mods restent muettes : elles ne sont pas dans les cartes natives, et rien ne les y met. Le nécromancien de The Old Realms ne parlera pas russe, et promettre l'inverse serait mentir.

L'obstacle n'est pas technique : une carte de voix accepte n'importe quel enregistrement, il suffit de l'y ajouter. Tout tient au volume — les 833 répliques natives ont pris trois mois. Ce que nous comptons doubler ensuite est sur la page « Et maintenant ».

Trois mois

Trois mois se sont écoulés entre la première ligne et le jeu complet. La première publication sur Steam Workshop date du 30 août : 1185 fichiers sur 2029, soit un peu moins de soixante pour cent. Dix mises à jour ont suivi en une semaine, six d'entre elles ajoutaient des voix : 1505 fichiers, 1668, 1834, 1919, 2013 et enfin 2028 le 6 septembre. Au passage, les bandits ont été réparés : ils se taisaient depuis la 1.3.15, où le jeu choisit la voix autrement, par le nom du fichier.

Comment cela sonne maintenant

« Nous ne sommes que de simples nomades inoffensifs... » — bandit du désert, une seconde avant que le contraire ne se manifeste

« Qu'est-ce que nous avons là ? Il semble que les esprits de la montagne aient entendu nos prières et nous aient envoyé du butin. » — bandit de montagne

« Hé, à bord ! Il faut payer un péage pour entrer dans nos eaux — soit en pièces, soit en sang. » — pillard du nord

« Je ne sais pas qui vous êtes, mais je vous suis redevable. Ces bandits nous auraient tués. » — prologue, sauvé des bandits

CE QUE LE MOD NE CONTIENT PAS

Les cris de combat, échangés au corps à corps : ils sont ailleurs dans le jeu et se doublent autrement. Les répliques des autres mods : elles ne sont pas sur la carte native. Et la voix anglaise reste : si une réplique manque, c'est l'originale qui joue.

Mises à jour de la semaine : 4 sur 16

Édition spéciale : la rubrique est réduite à une page.

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



Affairs of Calradia

2.0.722 PERSONNAGE 62 082 TÉLÉCHARGEMENTS

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

Crash dialogue otage torturé corrigé ; interaction menu post-bataille corrigée.

Nexus



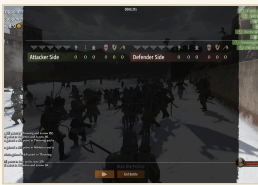
Intrigues

1.5.4 PERSONNAGE 25 784 TÉLÉCHARGEMENTS

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

Bugs dialogues et boucles corrigés ; alertes pillards villes/châteaux ajoutées ; calculs d'itinéraires optimisés.

Nexus



MoreArenaEvents

2.0 COMBAT 15 148 TÉLÉCHARGEMENTS

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

Nouvelles formations/commandes Train Party ; transfert auto contrôle KO ; mode Looter Horde paramétrable ; entraînement XP ; cooldown tournois prison corrigé ; ennemis spawn sécurisés.

Nexus



Realm of Thrones: Families Expanded(ed)

7 PERSONNAGE EXTENSION 12 838 TÉLÉCHARGEMENTS

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

Vêtements seigneurs mâles corrigés ; personnages/liens...

Nexus

Nouveautés de la semaine : 3 sur 18

Fin d'été, c'est traditionnellement calme côté moddeurs. Sur les dix-huit nouvelles pages, trois ont une description en russe — les autres attendent leur traduction dans la Mod Encyclopedia, et en attendant elles ne figurent pas dans le numéro.



Happy's QoL Features

31 AOÛT | LORDHAPPYCATS | 32 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR 1.2 1.3 1.4 1.5

Ajoute les propositions de mariage du joueur, la conception à distance et la patrouille automatisée des partis avec résolution automatique et collecte du butin.

Nexus



Rebellion Crash Fix for Big Unit Overhauls

31 AOÛT | LITTLELOYAL | 21 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR 1.2 1.3 1.4 1.5

Empêche les plantages du jeu lors des rébellions en utilisant des mods de refonte lourde des unités, en gérant les références d'équipement nulles.

Nexus



Real Saddlebags

31 AOÛT | ORMUSZEUS | 21 TÉLÉCHARGEMENTS

FONCTIONNE SUR 1.2 1.3 1.4 1.5

Transforme les harnachements de cheval en réserves de munitions qui se remplissent automatiquement avec les munitions et les armes de lancer les plus puissantes du cavalier.

Nexus

Ça tournera sur la nouvelle version ?

Le jeu est passé en bêta 1.5, et la moitié des builds ne parvient pas à suivre. Ci-dessous, des mods pour lesquels nous pouvons affirmer qu'ils « tourneront » non pas sur la parole de l'auteur, mais d'après l'analyse des fichiers.

4 174	3 993	3 866	3 769
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
Diplomacy (Fork)	ANALYSE DE CODE	2 073 958
Dismemberment (Plus) for v1.4.7	ANALYSE DE CODE	1 469 832
Detailed Character Creation	ANALYSE DE CODE	1 431 855
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
Immersive Battlefields	ANALYSE DE CODE	794 055
Perfect Fire Arrows	ANALYSE DE CODE	789 517
BetterExceptionWindow	ANALYSE DE CODE	766 822
Banner Fix	ANALYSE DE CODE	712 078
Tournaments XPanded	ANALYSE DE CODE	612 067
Women in Calradia	ANALYSE DE CODE	548 977
Attribute Per Level	ANALYSE DE CODE	525 057

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

Ce n'est pas un build de progression, mais un ensemble consacré au son : ce qu'il faut installer aux côtés du pack vocal, ce qu'il ne remplace pas et ce qui entre réellement en conflit avec lui. L'ordre de chargement n'a d'importance que pour le pack vocal lui-même — il doit se placer en dessous des modules natifs du jeu.

PACK VOCAL — SE PLACE EN DESSOUS DE NATIVE, SANDBOXCORE, SANDBOX ET STORYMODE

1. **Voices of Calradia** — 833 répliques, 2028 fichiers, lipsync ; données uniquement

SONS AMBIANTS — N'INTERFÈRENT PAS AVEC LE PACK VOCAL

1. **Mordhau Voices** — cris de combat en mêlée — le pack vocal ne les touche pas
2. **Realistic Battle Sounds** — sons d'impacts ; ne concerne pas la voix
3. **Battle Horns** — cor à chaque ordre de formation
4. **Responsive Soldiers** — les escouades répondent aux ordres — avec les sons natifs du jeu
5. **The Old Realms — Music Submod** — musique de campagne ; ne chevauche pas les sons vocaux

FAIT LA MÊME CHOSE — NE PAS INSTALLER ENSEMBLE

1. **Voice Acting (ElevenLabs)** — synthèse des répliques en temps réel, en anglais, clé payante requise
2. **Voice Acting Patch** — la même chose via un autre service ; mêmes répliques
3. **Bandit Voice Fix** — corrige les bandits anglais ; en russe, c'est déjà fait en interne

UN MOD EST MUET ? LE PROBLÈME VIENT PRESQUE JAMAIS DES MODS

Les autres mods interfèrent rarement avec la voix, et elle se casse en deux endroits, et aucun des deux n'a trait à la compatibilité. Le premier — l'ordre de chargement : si « Voices of Calradia » est placé dans la liste au-dessus de Native, SandBoxCore, SandBox et StoryMode, la voix anglaise est lue après la russe et l'écrase. Le second — le paramètre « Langue de la voix » dans le jeu : il est indépendant et ne suit pas la langue du texte, donc avec English, le mod est installé, activé et inaudible. Les deux vérifications sont dans le « Guide » de ce numéro.

Qui décide de la voix utilisée

Le jeu ne joue pas « un fichier par réplique ». Il choisit à chaque fois une voix à nouveau — selon la culture, le sexe et le caractère de celui qui ouvre la bouche. Nous détaillons le fonctionnement et expliquons pourquoi 833 répliques ont donné 2028 fichiers.

Trois maillons

Une réplique dans un dialogue est marquée d'un code court — huit caractères comme `gMyAYyEX`. À partir de ce code, le jeu consulte la carte de voix de la langue sélectionnée dans les paramètres et y trouve non pas un fichier, mais une liste de fichiers. Le bon est ensuite choisi dans la liste selon le locuteur.

1. chaque réplique possède un code de voix ;
2. la langue déclare une carte : code — liste de variantes ;
3. le modèle de voix sélectionne une variante selon la culture, le sexe et le caractère du personnage ;
4. le fichier sélectionné est lu, et le fichier de synchronisation labiale situé à côté anime les lèvres.

La clé de tout, ce sont les noms de fichiers. C'est par le nom que le jeu comprend que `sturgian_male_ironic` convient à un Sturgien ironique, et `imperial_high_female_curt` — à une aristocrate impériale sèche. Une erreur d'une seule lettre dans le nom — et la réplique ne se déclenchera pas, silencieusement : le fichier est sur le disque, mais le jeu ne le trouvera pas.

Sept cultures, deux sexes, quatre caractères

Bannerlord comporte quatre caractères : sec, sincère, ironique et enjôleur. Ils sont attribués au personnage à sa création et ne changent pas. Multipliez par deux sexes et sept cultures — le jeu divise en outre l'Empire entre noblesse et peuple — et vous obtenez une grille dans laquelle la même question « qui êtes-vous ? » résonne de dizaines de manières différentes.

Le mod compte 110 voix. Plus de quatre-vingts correspondent aux cellules de cette grille, les autres sont nommées : Krusas, Byolgur et Lahar du scénario maritime, Istiana et Arzagos, Radagos, le frère, la sœur et le doyen du village du prologue.

- Sturgie, Aserai, Khuzait — 12 voix chacun : plus les voix communes et la voix du commandant ;
- Empire (noblesse et peuple), Vlandie, Batanie — 8 chacun ;
- Nord — 9 : huit ordinaires et un pillard du Nord ;
- Bandits — 7 : pillards, de montagne, du désert, de steppe et de mer ;
- Nommées et spéciales — 26 : prologue, tutoriel et War Sails.

Pourquoi 2028 et non 833

Cinq cent cinq répliques sont prononcées par exactement une voix — ce sont celles dont le locuteur est connu à l'avance : personnages de l'histoire, tutoriel, le seul Nord à bord. Cent quatre-vingt-cinq répliques — par deux : une version masculine et une version féminine de la même ligne. Ensuite viennent des six, des neuf, des vingt — et un record solitaire de quarante-deux fichiers pour la salutation « Ça fait longtemps », que dans Calradia presque tout le monde sait dire.

VÉRIFIER SOI-MÊME

Les cartes de voix sont de simples fichiers XML à l'intérieur du mod, dans le dossier ModuleData/Languages/VoicedLines. On peut les ouvrir avec le Bloc-notes et recompter les entrées. C'est exactement ce que nous avons fait.

Douze traductions, zéro voix

Le jeu est traduit en russe depuis sa sortie en accès anticipé. Il n'y a jamais eu de voix dans cette traduction, pas un seul jour — et ce n'est pas parce qu'on n'a pas eu le temps.

Chaque langue de Bannerlord a un passeport : un fichier qui dit comment elle s'appelle et quels fichiers lui appartiennent. Il y en a de deux sortes, textuels et vocaux. Pour le russe, seuls les textuels y figurent.

Aucun fichier vocal n'est déclaré pour le russe dans aucune version du jeu — nous avons vérifié six builds consécutifs, de 1.2.10 à 1.5.1. L'anglais déclare les siens en trois endroits : le jeu de base, la campagne et l'extension navale. Le russe — nulle part. La localisation russe officielle de Bannerlord est textuelle par conception, et non par négligence.

Un paramètre que rien ne pouvait alimenter

De là vient la seconde moitié de l'histoire. Les paramètres du jeu contiennent une entrée « Langue de la voix », distincte de « Langue », qui ne change que le texte. Le jeu construit lui-même cette liste : n'y entrent que les langues ayant au moins un fichier vocal déclaré. Dans un jeu vierge, il n'y a qu'une ligne — English, et rien à choisir.

C'est un mod de voix qui ajoute « Русский » à cette liste. De là aussi la plainte la plus fréquente : le mod est installé, activé et muet. Ce n'est ni le mod ni la version du jeu : « Langue de la voix » est un réglage à part et ne suit pas la langue du texte.

Ce que cela signifie pour les autres langues

Le jeu est traduit en douze langues outre l'anglais, du polonais et de l'allemand au japonais et aux deux chinois. Le fichier vocal n'est déclaré qu'en trois endroits, et les trois appartiennent à l'anglais. Douze traductions, aucune voix. Le trou que Voices of Calradia a comblé existe douze fois dans Bannerlord ; un seul est bouché.

Sept tentatives de faire parler

L'idée « et si on donnait une voix à Bannerlord » est venue à beaucoup — au premier dès 2020. Ce qui en est sorti et pourquoi personne n'a abouti à un ensemble complet.

Le cadre qui n'est jamais sorti du développement

Xorberax s'est attelé à la tâche avant tout le monde : il a publié non pas une voix, mais un outil pour les acteurs — un cadre auquel on peut rattacher ses propres enregistrements aux répliques des PNJ. Sur la page du mod, il est écrit noir sur blanc qu'il n'est pas destiné aux joueurs, mais à ceux qui veulent enregistrer. Depuis la version 0.3.1, le cadre est resté tel quel : l'outil existe, la voix non.

Langues locales : sa voix, un monde étranger

Trois mods font exactement ce qu'ils promettent, mais dans un cadre restreint. Arabic Voice V2 remplace les commandes anglaises du commandant par des commandes en arabe : ordres à l'infanterie, aux archers et à la cavalerie, montée et démontage, discours avant le combat sur F10. Your Own Voice — la même chose en turc, plus un son de combat.

Le plus abouti d'entre eux est le mod turc Türkçe Dublaj : 295 fichiers sonores pour le protagoniste et des types de combattants distincts, la voix sur la carte se bascule par une touche. Ce n'est plus seulement des ordres — mais ce ne sont pas non plus les conversations de Calradia : le joueur entend sa propre voix et celle de ses soldats dans sa langue, tandis que le monde autour continue de parler anglais.

Synthèse en temps réel

La branche la plus nombreuse — les mods qui n'enregistrent pas la voix à l'avance mais la synthétisent pendant la partie via un service en ligne. Voice Acting puise ses voix chez ElevenLabs, Voice Acting Patch chez Fish Audio ; tous deux attribuent à chaque personnage rencontré une voix aléatoire parmi plus d'une centaine et mettent le résultat en cache pour ne pas payer deux fois. Inworld va encore plus loin et remplace les conversations elles-mêmes : les lords et les roturiers répondent avec ce que le service invente.

Le coût est connu d'avance : il faut une clé d'accès au service et de l'argent sur le compte, chaque réplique se joue avec un délai, les voix sont anglaises, et sans internet rien ne fonctionne. Le lip-sync est absent par construction — on ne peut pas calculer l'animation des lèvres pour un fichier qui n'existe pas encore.

Et les voisins du sujet

- Mordhau Voices — des cris de combat d'un autre jeu à la place des originaux, huit types de voix ; ne touche pas aux dialogues ;
- Bandit Voice Fix — répare le doublage anglais des bandits, muette depuis la 1.3 ;
- BannerVoice et Voice Command ne sont pas de la voix du tout, mais un contrôle des troupes à la voix du joueur.

Et chez les autres

Un doublage complet par les fans est une rareté, pas seulement dans Bannerlord. Morrowind est sorti en 2002 avec quatorze acteurs pour l'ensemble du jeu, et depuis, la communauté le double elle-même. Le projet le plus connu de ce type, Skywind, est en cours depuis plus de dix ans et n'est toujours pas sorti. Ceux qui ont atteint la sortie ont emprunté des voix à d'autres jeux de la série : dans « Morrowind Fully Voiced », les répliques sont doublées par plus d'une centaine de voix, rassemblées à partir d'Oblivion et de Skyrim.

La raison est la même partout. Le doublage n'est pas un travail d'un soir : deux mille fichiers doivent non seulement être enregistrés, mais aussi classés par nom, raccordés au texte officiel, avec le mouvement des lèvres calculé pour chacun, et une vérification que le jeu les trouve sur toutes les versions. Il est plus facile d'abandonner à mi-chemin que de finir.

CE QU'IL EN DÉCOULE

Aucun doublage localisé complet des répliques natives n'a jamais existé dans aucune langue. Il y a eu un squelette sans enregistrements, des ordres de commandant dans deux langues, 295 fichiers pour le héros et ses soldats, une synthèse en temps réel en anglais et un remplacement des cris de combat. Huit cent trente-trois répliques complètes, enregistrées à l'avance, avec lip-sync et sans la moindre requête réseau — c'est la première fois que cela est fait.

Ils sont silencieux en anglais aussi

Le mod couvre tout ce que le jeu prononce à voix haute. Mais il ne prononce pas tout à voix haute : 211 répliques n'ont pas de voix dans aucune langue — même TaleWorlds ne les a jamais enregistrées.

Qu'est-ce qu'une première réplique

C'est ce que le personnage dit quand vous vous approchez de lui, avant que vous n'ayez choisi quoi que ce soit. Les lords, les bandits et les personnages de l'intrigue ont ces répliques doublées. Les habitants, les gardes, l'aubergiste, le barde, le marchand de caravane — non : du texte apparaît à l'écran, et c'est tout.

Ce n'est pas une omission des localisateurs

La voix anglaise reste tout aussi silencieuse ici. TaleWorlds a doublé les rencontres sur la carte, le tutoriel et l'intrigue, mais a laissé la foule urbaine en texte — c'est ainsi que le jeu est sorti. Nous avons parcouru le graphe de dialogues depuis le début et recompté les premières répliques silencieuses : il y en a 211.

Et pourquoi on peut le corriger

Le jeu cherche la réplique par son numéro dans la carte de la langue sélectionnée dans les paramètres, et ne se réfère à aucune carte anglaise. Il est donc possible d'ajouter une voix là où l'original n'en a pas : il suffit d'ajouter une entrée dans la carte russe. La voix russe sera plus complète que la voix anglaise — non pas parce que nous avons amélioré quelque chose dans le jeu, mais parce que personne ne l'interdit.

Qui se tait en Calradia

- les habitants, les mendiants et les enfants — rumeurs et anecdotes au premier « bonjour » : 95 répliques ;
- salutations de la patrouille — 13 ;
- artisans — 8 ;
- barde à la taverne — 7 ;
- garde de la ville — 6 ;
- marchand de caravane — 5 ;
- tenancier de taverne, servante, intendant de l'arène, barbier, forgeron, mercenaires, ermite, geôlier, chef de ruelle et évvasion de prison — une à trois répliques chacun.

Le volume de travail

Sur 211 répliques, 190 peuvent être doublées. Quatre n'ont aucun texte en russe — l'écran affiche un sous-titre en anglais, et il n'y a rien à doubler ; huit autres n'ont pas de numéro, le jeu les assemble à la volée. Quatre-vingt-dix répliques avec une couverture culturelle complète donnent 2 664 fichiers : cent trente pour cent de plus que l'ensemble du mod actuel.

QUAND

Nous ne promettons aucun délai. Nous commencerons, très probablement, par ce qu'on entend le plus souvent : habitants, garde, taverne et barde — 111 répliques et environ un millier et demi de fichiers. Le reste selon nos moyens. Pour l'instant, c'est un plan, pas une promesse.

Le mod est installé, mais il n'y a pas de voix

Neuf plaintes sur dix concernant n'importe quel mod de voix reviennent à l'une de deux causes, et les deux se règlent en une minute.

Première cause : l'ordre de chargement

Le module de voix doit se trouver sous Native, SandBoxCore, SandBox et StoryMode. Au-dessus, la carte de voix anglaise est lue en dernier et écrase la russe. Le jeu ne signale rien : il parle simplement anglais.

Deuxième cause : « Langue de la voix »

Les paramètres du jeu ont deux entrées distinctes. « Langue » change le texte, « Langue de la voix » change la voix. La seconde est juste sous la première et ne la suit pas : tant qu'elle indique English, le mod est installé, activé et muet. L'entrée « Русский » n'apparaît qu'une fois le mod installé.

1. activer le mod dans le launcher et le placer en dessous des modules natifs du jeu ;
2. ouvrir « Paramètres → Jeu » ;
3. dans « Langue de la voix », sélectionner « Русский » ;
4. redémarrer le jeu : les cartes de voix sont lues au démarrage.

Ce qui n'est pas un bug

- un lord reste silencieux dans un dialogue de commerce — c'est ainsi dans le jeu d'origine ;
- en combat, les lèvres des combattants ne bougent pas — le jeu ne les anime pas là ;
- un personnage d'un autre mod parle anglais : il n'est pas sur la carte ;
- la réplique est plus courte que le sous-titre — le jeu ne prononce pas les noms à voix haute.

Nouveautés de RickLauncher, Mod Encyclopedia et Crash Doctor

En bref — ce qui est sorti et disponible dans nos autres projets depuis le numéro précédent.

RickLauncher — bêta 2.2.2.1

- le dernier numéro du magazine arrive sous forme de carte sur l'écran principal et se lit directement dans RickLauncher, dans votre langue ;
- les liens vers les mods du numéro ouvrent la fiche du mod dans RickLauncher, et non le navigateur ;
- l'analyse des incompatibilités n'apparaît plus en fenêtre avant chaque lancement ;
- la mise à jour d'un mod ne crée plus un second dossier si l'auteur a collé la version à son nom ;
- on voit quand deux mods activés embarquent des versions différentes d'une même bibliothèque.

Mod Encyclopedia — version 0.9.4.3

- La fiche indique la partie du mod en cause, et non une liste de noms issus du code du jeu.
- La vérification a appris à détecter les fonctions du jeu manquantes : pour 959 mods, la panne n'est visible que de cette manière.
- Le mot de l'auteur n'est plus un verdict : « pour 1.5 » sur un mod de cinq ans signifie désormais « non testé ».

Crash Doctor — 2.0.3.7

- Le plantage au chargement d'une sauvegarde indique le mod manquant.
- Six nouvelles protections contre les plantages ; le français est devenu la sixième langue à part entière.

Atelier du canal

Tout ce qui est à nous est gratuit et ne requiert ni clé ni inscription. Sept projets : quatre mods, Voices of Calradia, RickLauncher et Mod Encyclopedia. Les liens sont dupliqués à l'intérieur de chaque mod, dans le fichier LINKS.txt.



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



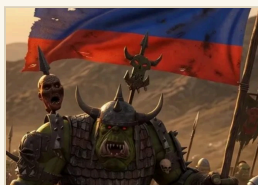
RTS Camera Universal

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...

Nexus



The Old Realms — Русский перевод

8 126 TÉLÉCHARGEMENTS

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

Nexus



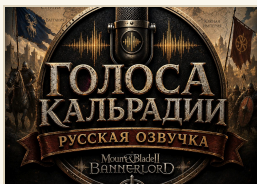
Lore-Hardcore — TOR Balance Overhaul

V0.1.9.84 2 449 ABONNÉS

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

Nouveau système de culte aux Quatre Dieux du Chaos (rangs 0-10, bonus, sorts, armes) ; possibilité de corrompre les lords de...

Atelier Steam

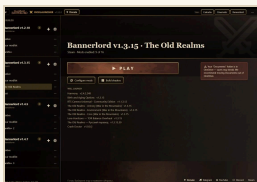


Voices of Calradia

V1.0.0.22

Doublage russe des répliques natives : 833 répliques, 2028 fichiers avec lip-sync. Données uniquement.

Steam

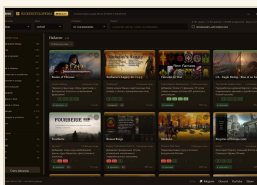


RickLauncher

1.3.2.1

Plusieurs versions du jeu et builds côte à côte, chacune indépendante. Installe les mods en un clic et apporte le dernier numéro du...

Nexus Mods



Mod Encyclopedia

Mod Encyclopedia : 9 500 mods, où les télécharger, s'ils sont compatibles avec votre version, avec quoi ils entreront en conflit...

GitHub

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/ZDJZFxFqMV

SOUTENIR LE PROJET

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

Données de sortie

Numéro compilé le 8 septembre 2026 à partir de l'annuaire des mods Bannerlord : 6 989 mods, 8 789 pages Nexus, 1 636 objets de l'Atelier, 175 836 entrées de l'historique des versions. Dernière exploration des plateformes — 31 août 2026.

Les chiffres concernant Voices of Calradia ont été calculés à partir des cartes et des fichiers du mod lui-même, version 1.0.0.22 du 6 septembre 2026, et des fichiers du jeu des versions 1.2.10, 1.3.15, 1.4.5, 1.4.7, 1.4.8, 1.5.1 et 1.5.2. Le texte des répliques est la traduction russe officielle du jeu ; les droits y sont détenus par TaleWorlds Entertainment. Les chiffres de téléchargements et les verdicts de compatibilité sont donnés à la date de compilation du numéro.

Ce numéro spécial est consacré à un mod du même auteur que le magazine. Nous en parlons sur la page « De la rédaction » et donnons des chiffres que l'on peut vérifier soi-même : les cartes de voix sont de simples fichiers XML à l'intérieur du mod.

D'où viennent les images

Affairs of Calradia — Nexus

Crash Doctor — Nexus

Happy's QoL Features — Nexus

Intrigues — Nexus

Lore-Hardcore — TOR Balance Overhaul — Atelier Steam

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

« Le modding a pris une mauvaise direction » — illustration de la rédaction — @CodeRickTg

«Voices of Calradia» — couverture du mod, © Phxc2v — @CodeRickTg

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>