

instance SVM\_29 (C\_SVM)//gesendet an DonFranco55

```
{
// ----- B_Say_GuildGreetings -----
= "SVM_29_MILGreetings" ;//Für den König!
= "SVM_29_PALGreetings" ;//Für Innos!
= "SVM_29_Weather" ;//Sauwetter!
// ----- B_Say_AttackReason -----
= "SVM_29_IGetYouStill" ;//Jetzt krieg' ich dich!
= "SVM_29_DieEnemy" ;//Du wärest besser nicht hierher gekommen!
= "SVM_29_DieMonster" ;//Komm her, Mistvieh!
= "SVM_29_Addon_DieMonster" ;//Schon wieder eins von diesen Biestern!
= "SVM_29_Addon_DieMonster2" ;//Da ist wieder eins von diesen Drecksviechern!
= "SVM_29_DirtyThief" ;//Dreckiger Dieb! Na warte!
= "SVM_29_HandsOff" ;//Nimm deine Pfoten da weg!
= "SVM_29_SheepKiller" ;//Lass unsere Schafe in Ruhe!
= "SVM_29_SheepKillerMonster" ;//Geh weg von unseren Schafen, du Mistvieh!
= "SVM_29_YouMurderer" ;//Mörder!
= "SVM_29_DieStupidBeast" ;//Hier kommen keine Viecher rein!
= "SVM_29_YouDareHitMe" ;//Das wirst du bereuen!
= "SVM_29_YouAskedForIt" ;//Ich hatte dich gewarnt!
= "SVM_29_ThenIBeatYouOutOfHere" ;//Ich hab gesagt RAUS!
= "SVM_29_WhatDidYouDoInThere" ;//Hey! Was wolltest du da drin?
= "SVM_29_WillYouStopFighting" ;//Aufhören! Sofort!
// ----- B_Say_AttackEND -----
= "SVM_29_KillEnemy" ;//Jetzt speiß ich dich auf, Mistkerl!
= "SVM_29_EnemyKilled" ;//Das war's für dich...
= "SVM_29_Addon_MonsterKilled" ;//Das war's mit dir, Mistvieh!
= "SVM_29_Addon_MonsterKilled2" ;//EIN Mistvieh weniger!
= "SVM_29_ThiefDown" ;//Ich warne dich! Versuch das nicht noch mal, du dreckiger Dieb!
= "SVM_29_rumfummlerDown" ;//Vergreif dich nie wieder an Sachen, die dir nicht gehören!
= "SVM_29_SheepAttackerDown" ;//Und halt dich in Zukunft von unseren Schafen fern!
= "SVM_29_KillMurderer" ;//Stirb, Mörder!
= "SVM_29_StupidBeastKilled" ;//So ein saublödes Vieh!
= "SVM_29_NeverHitMeAgain" ;//Wag es ja nie wieder, mich anzugreifen!
```

```

= "SVM_29_YouBetterShouldHaveListened" ;//Ich hatte dich gewarnt!
= "SVM_29_GetUpAndBeGone" ;//Und jetzt raus mit dir!
= "SVM_29_NeverEnterRoomAgain" ;//Ich will dich nie wieder da drin sehen, klar?
= "SVM_29_ThereIsNoFightingHere" ;//Hier wird nicht gekämpft, merk dir das!
// ----- C_WantToFlee -----
= "SVM_29_SpareMe" ;//Mach kein' Scheiß!
= "SVM_29_RunAway" ;//Ich hau ab!
// ----- C_WantToCallGuardsToFight -----
= "SVM_29_Alarm" ;//ALARM!
= "SVM_29_Guards" ;//WACHE!
= "SVM_29_Help" ;//Hilfe!
// ----- B_AssessMurder -----
= "SVM_29_GoodMonsterKill" ;//(ruft zu) Gib den Viechern ordentlich saures!
= "SVM_29_GoodKill" ;//(ruft) Ja, gib's dem Mistkerl!
// ----- B_AssessTalk -----
= "SVM_29_NOTNOW" ;//Lass mich in Ruhe!
// ----- ZS_Attack -----
= "SVM_29_RunCoward" ;//(ruft laut) Ich krieg dich noch!
// ----- ZS_ClearRoom -----
= "SVM_29_GetOutOfHere" ;//Raus hier!
= "SVM_29_WhyAreYouInHere" ;//Du hast hier nichts zu suchen!
= "SVM_29_YesGoOutOfHere" ;//Ja, raus mit dir!
// ----- ZS_ObservePlayer -----
= "SVM_29_WhatsThisSupposedToBe" ;//Was soll das denn werden? Warum schleichst du hier rum?
= "SVM_29_YouDisturbedMySlumber" ;//(wacht auf) Verdammt, was willst du?
// ----- ZS_RansackBody -----
= "SVM_29_ITookYourGold" ;//Na, immerhin hast du wenigstens Gold dabei!
= "SVM_29_ShitNoGold" ;//Noch nicht mal Gold - hmpf.
= "SVM_29_ITakeYourWeapon" ;//Deine Waffe nehme ich mal mit.
// ----- ZS_ReactToDamage -----
= "SVM_29_WhatAreYouDoing" ;//(warnt) Junge! Mach das ja nicht noch mal!
// ----- ZS_ReactToWeapon -----
= "SVM_29_LookingForTroubleAgain" ;//(agressiv) Brauchst du schon wieder Schläge?
= "SVM_29_StopMagic" ;//Weg mit der Magie!

```

```

= "SVM_29_ISaidStopMagic"           ;//Letzte Warnung! Weg mit der Magie!
= "SVM_29_WeaponDown"               ;//Weg mit der Waffe!
= "SVM_29_ISaidWeaponDown"          ;//Weg damit oder ich verpass dir eine!
= "SVM_29_WiseMove"                 ;//Du bist ja gar nicht so dumm wie du aussiehst!
// ----- ZS_Unconscious -----
= "SVM_29_NextTimeYoureInForIt"     ;//(zu sich selbst) Versuch das ja nicht noch mal ...
= "SVM_29_OhMyHead"                 ;//(zu sich selbst) Oh! Mein Schädel ...
// ----- ZS_WatchFight -----
= "SVM_29_TheresAFight"             ;//(gierig) Jetzt wird's lustig ...
= "SVM_29_OhMyGodItsAFight"         ;//(bestürzt) Du meine Güte ...
= "SVM_29_GoodVictory"              ;//(böse lachend) Das wird ihm eine Lehre sein ...
= "SVM_29_NotBad"                   ;//(aner kennend) Der hat gegessen!
= "SVM_29_OhMyGodHesDown"           ;//(zu sich selbst) Brutaler Mistkerl!
= "SVM_29_CheerFriend01"            ;//Hau drauf!
= "SVM_29_CheerFriend02"            ;//Hör nicht auf!
= "SVM_29_CheerFriend03"            ;//Mach ihn fertig!
= "SVM_29_Ooh01"                    ;//Pass auf!
= "SVM_29_Ooh02"                    ;//Parier doch!
= "SVM_29_Ooh03"                    ;//Scheiße, das tat weh!
// -----
= "SVM_29_WhatWasThat"              ;//(zu sich selbst, wacht auf) Was WAR das!?
// -----
= "SVM_29_GetOutOfMyBed"             ;//Raus aus meinem Bett!
= "SVM_29_Awake"                     ;//(herzhaftes Gähnen)
// -----
= "SVM_29_ABS_COMMANDER"            ;//Der Kommandant hat also die Sache mit dir bereinigt.
= "SVM_29_ABS_MONAST"

```