

## Nombrando la Forja Viviente

Mō	Kjeld	Katok
Jurhle	Kjell	Hekstrum
Jorn	Njord	Hek
Toko	Oddy	Helk
Kreb	Legg	Hurkfjall
Wrunn	Raylf	Hurk
Jelv	Svend	Zjobull
Grøll	Stigr	Zeke
Alyf	Njall	Onev
Pülg	Turjän	Thrunbjall
Ulf	Yik	Elkvortungsen
Büld	Dwenmir	Khakeke
Jurg	Hynir	Tijun
Yuhol	Alv	Jikull
Bjur	Egil	Tinjall
Urch	Myhlo	Gojo
Pengyr	Evsloi	Gork
Gjord	Evskol	Pytin
Guus	Halnir	Püg
Stuav	Oku	Skavolf
Hu	Yngwe	Jark
Cyndll	Fjall	Nir
Ovgyll	Rhyon	Char
Kelb	Stromb	Rüyk
Ibjyr (Ib-Beer)	Vulyth	Skur
Kabe	Fjoll	Skolf
Jurk	Esju	Sköld
Rold	Votnkull	Ruke
Kerdyl	Katele	Fjör

## Títulos de la Forja Viviente

Meta: Debes evitar "Padre" y "forja"

El padre del hogar  
El señor del manto  
El rey del manto  
El fuego bajo la montaña  
El elevador de montañas  
El primer constructor  
El constructor antiguo  
El primer hogar  
El herrero de los dioses  
El guerrero forjador  
La primera forja  
El solitario señor artesano  
El herrero solitario  
El artesano guerrero  
El herrero volcánico  
Sangre del hogar  
El constructor de la montaña  
El rey del caldero  
El horno viviente  
El invocador de yunques  
El primer martillo y yunque  
El primer herrero  
El guerrero cantero  
El forjador de montañas  
El armero  
Aquel que hace buenas obras  
El patrono de los constructores  
El martillo y yunque del mundo  
El martillo del mundo  
El portador del martillo del mundo  
El ariete de fuego  
El fuego  
El fuego del hogar  
Los conflictos paternales del Fréljord  
El ariete de acero  
El ariete bastón  
El fuego de la forja  
La chispa en el manto  
El herrero original  
El viejo herrero  
El primer herrero  
El herrero de la montaña  
El constructor de islas  
El herrero mayor

El forjador mayor  
El orfebre  
El maestro de las herramientas  
El martillo golpeador  
El espíritu de la fundición  
El espíritu de la autosuficiencia  
Aquel que levanta montañas  
El martillo de la montaña

## Nombres de la forja 2

Montemartillo

Herrero de la montaña

Nombres inspirados del islandés/sueco/noruego.

Algunos elementos de influencia polinésica (no todo es tierra vikinga para darle una vibra exótica de Runaterra)

Es bueno que tenga una sílaba para que así suene más áspero y masculino.

El nombre debe sonar masculino, con sílabas toscas y estar inspirado parcialmente en la "fantasía".

No se buscan nombres del mundo real.

Se busca aumentar la diversidad de nombres para los campeones usando las siguientes letras:

F: Fjor, Fjäll, Favölf, Fynnol, Flígg, Fóki, Foke, Foli, Forsé (se apuesta por la cautela)

D: Dwenmyr, Dwigg, Dromm, Djawynn, Droimyll, Droin, Dra, Dorr, Dòrr

O: Oddy, Ongull, Org, Oi, Oyll, Oen (se pronuncia Owen), Olf,

P: Püg, Polf, Pjurl, Pek, Pyll, Pranyr, Proy, Pjumir,

U: Ulf, Urg, Uril/Uryl, Ur, Ud, Ull, Ungyll,

Y: Yik, Yuhorn, Yohurl, Yurn,

W: Wrunn, Wyff, Wür, Wurn, Wiln, Wyln, Weynd,

H: Haell, Hayl, Hek, Hurk, Hrümm, Hovark, Hauld, Hup, Hrunnt, Huri, Hafr, Hafri, Henk, Heng, Huarr, Hoarr, Huhr, Hunr, Hurn, Hyrn, Harduk, Hardur, Huldwynn, Haruk, Helv, Helvyr, Hjöld, Hürr, Hneki, Hogr, Hyrog, Hokyll,

Me centré en las siguientes letras con base en 2 criterios:

1. No han habido nombres de campeón recientes con dicha letra
2. Tiene 4 campeones o menos cuyos nombres comienzan con esta letra
3. La "Q" quedó descartada ya que ningún nombre islandés contiene una Q.

Voliram

Haddr: "hombre con abundante cabello".

*hafr* "macho cabrío"

Uddr

Nnr

Uldi

Uòr

Dag

Dàlk

Djúri (bestia)

Dorr

Feggi

Funnr

Fuldi

Fiark

Forr

Fnord

Fót = "pie"

Fránn = "reluciente, luminoso"

*fróðr* "sabio, culto"

*frœkn* "heroico, osado, valiente".

*fullhugi* "aquel que es pleno y posee una mente intrépida".

*fundinn* "huérfano".

*hæra* "canoso; anciano"

*hallr* "(piso de) piedra; baldosa.

*vorðr, varðr* "guardia, vigilante".

\**hauha* relativo a la antigua Islandia *hár*, "elevado".

*hamarr* significa "martillo"

*hjorr*, "espada"