

Gnomischer Namensgenerator

Wie es funktioniert :

Jeder gnomische Name besteht aus mehreren Silben (Tabelle 2) und, vielleicht, einem oder mehreren Spitznamen (Tabelle 3). Die Tabellen zeigen die Bedeutungen der Silben. Gnomische Namen sind nicht geschlechts-spezifisch.

Ihr könnt euch einen Namen per Zufall generieren, wenn Ihr Tabelle 1 verwendet, um zu bestimmen, wieviele Silben ein Name hat, und dann Tabelle 2 und 3 wie beschrieben benutzen. Aber natürlich könnt ihr euch auch die Namen nach dem Bedeutungsinhalt oder der Berufung des Gnoms, seinem Wesen nach, zusammenstellen.

Ein Beispiel: "grosser Illusionist" würde nach dieser Tabelle "Wannnarum" heissen.

Es steht Euch frei, Füll-Buchstaben wie i,k,r,s oder v an- oder zwischen die Silben zu setzen, wenn eine Kombination Euch nicht gefällt oder unrund klingt. Ebenso kann man auch durch die Veränderung der Reihenfolge der Silben oder der Verwendung ähnlicher Bedeutungen Namensänderungen erzielen (z.b. "mächtiger Zauberer" anstelle von "grosser Illusionist", oder "Zauber der Macht" anstatt von "mächtiger Zauber").

Tabelle 1 - Zusammensetzung (W10)

W10	Ergebnis	
1 - 4	Würfele 1x Tabelle 2	
5 - 7	Würfele 2x Tabelle 2	
8 - 9	Würfele 2x Tabelle 2, 1x Tabelle 3	
10	Würfele 3x Tabelle 2	

Tabelle 2 - Silben (W100)

1-2 Add- <i>Axt, Schwert, scharf</i>	3-5 Arum- <i>Held, mächtig, großartig, heldenhaft</i>	6-8 Baer- <i>lebendig, offen, Baum, Waldland</i>	9-11 Bar- <i>verborgen, falsch, verkleidet, Schatten</i>
12-14 Callad- <i>Freund, Verwandter, Cousin, freundlich</i>	15-16 Chik- <i>Schön, hell, Heim, Hafen</i>	17-19 Dal- <i>Meister, Fähigkeit, geschickt</i>	20-22 Din- <i>Werkzeug, nützlich, Waffe, geschätzt</i>
23-25 Eaus- <i>riesig, machtvoll</i>	26-27 Enn- <i>Gefährte, Gatte, lebenswichtig</i>	28-29 Erf- <i>Freund, freundlich, nett</i>	30-31 Faer- <i>blau, Eis, Saphir, kalt</i>
32-34 Fen- <i>irden, Hügel, fest, kräftig</i>	34-36 Flan- <i>Erde, hart, steinig, Stein</i>	37-39 Gaer- <i>Verteidigung, Schild, Schutz, stark</i>	40-42 Gar- <i>Vater/Mutter, Erster, geehrt</i>
43-44 Hed- <i>verwirrend, Rätsel, Geheimnis, Mysterium</i>	45-46 Herl- <i>Adliger, Herrscher, Künstler</i>	47-48 len- <i>Feind, böse, Schmerz, verwundet</i>	49-51 Jan- <i>Segen, gesegnet, Gott/Göttin</i>
52-53 Kaer- <i>Feuer, Heiss, rot, Rubin</i>	54-56 Len- <i>gut, Edelstein, Schatz, vertrauenswürdig</i>	57-59 Lun- <i>Komplex, Maschine, Tüftler, mechanisch</i>	60-61 Mikk- <i>Wüste, hard, schwerwiegend, Leere</i>
62-64 Neb- <i>Kind, unschuldig, neu, jung</i>	65-66 Oaen- <i>flexibel, Knoten, Labyrinth, verdreht</i>	67-68 Ow- <i>geliebt, liebend, warm, willkommen</i>	69-70 Pall- <i>Mantel, Tuch, weich, geschmeidig</i>
71-72 Pin- <i>Luft, frei, Wind, schnell</i>	73-74 Raer- <i>Feiertag, Freude, Spass, Ritual</i>	75-76 Ras- <i>Edelstein, grün, Heimatland</i>	77-78 Seg- <i>tief, weit, lang, Distanz</i>
79-81 Skor- <i>Kunst, Handwerk, Wissen, weise</i>	82-84 Tikk- <i>Tier, Pelz, haarig, Haustier</i>	85-87 Uran- <i>Gepanzert, Wächter, Verwalter, Bewahrer</i>	88-90 Urd- <i>schwarz, blind, Maulwurf</i>
91-93 Van- <i>Verbündeter, Diener, Alliiertes, Freund</i>	94-96 Var- <i>lustig, witzig, Narr, Witz</i>	97-98 Wan- <i>falsch, schlau, Illusionist, Dieb</i>	99-100 Wed- <i>Diamant, hard, kraftvoll, weiß</i>

Tabelle 3 - Spitznamen (W100)

1-2 "Bier"	3-4 "Asche"	5-7 "Dachs"	8-9 "Knochen"
10-11 "Rufer"	12-14 "Mantel"	15-16 "Trinker"	17-19 "Erde"
20-21 "Auge"	22-24 "Flink"	25-26 "Fuß"	27-28 "Fuchs"
29-31 "Edelstein"	32-34 "Glitzer"	35-37 "Gold"	38-39 "Hand"
40-42 "Herz"	43-44 "Hügel"	45-46 "Ehre"	47-48 "Eisen"
49-50 "Lachen"	51-53 "Blitz"	54-55 "Klein"	56-57 "Schloss"
58-59 "Herr"/"Dame"	60-61 "Mond"	62-64 "Phantom"	65-67 "Schatten"
68-70 "Silber"	71-72 "Haut"	73-74 "Schläger"	75-76 "Listig"
77-78 "Funkeln"	79-80 "Stahl"	81-82 "Stein"	83-85 "Streicher"
86-87 "Stolperer"	88-89 "Sonne"	90-92 "Schnell"	93-95 "Wanderer"
96-98 "Flüstern"	99-100 "Wild"		