

1W20 ungewöhnliche Lichtquellen in einem dunklen Dungeon

Idee: Tegres (Jonas)

Autor:innen: Tegres (Jonas), Stefan (System Matters), N.Hotep, Gimkin, McBlavak, Shamae, pan narrans, Ossy, Puklat, Momosnyx, nEw bEE

1. Ein Lavastrom verläuft so dicht hinter den dünnen Wänden, dass er den Bereich in ein gedämpftes, orangenes Licht taucht.
2. Aus einem Becken dringt eisblaues Licht. Es wird von Kristallen hervorgerufen, die unter Wasser von sich aus glitzern, über Wasser jedoch schwarz wie die Nacht sind.
3. Durch eine Öffnung in der Decke wird durch eine geschickte Spiegelkonstruktion Tageslicht von der Oberfläche geleitet. Durch die vielen Lichtbrechnungen ist es in die Farben des Regenbogens aufgeteilt worden.
4. Ein Gemälde zeigt die Landschaft oberhalb des Dungeons. Tagsüber ist es hell und ist wie ein Fenster nach draußen, nachts zeigt es eine dunkle Landschaft und den Nachthimmel und spendet daher höchstens sanftes Mondlicht.
5. Bei Gewittern werden durch Erzadern Blitze gleitet, die die Gänge wie ein Stroboskop erhellen.
6. Die gewundenen Gänge des Dungeons werden vom Skelett eines riesigen Zitteraals (alternativ: blauen Drachen) gestützt. Die Restelektrizität tanzt auf Rüstungen und Waffen wie Elmsfeuer.
7. Durch die Gänge zieht sich eine Koboldgoldader. Das Metall schimmert aus eigener Kraft wie reinstes Gold unter Feuerschein, aber wer sich gierig etwas herausbricht, findet nach dem nächsten Morgengrauen nichts als schwarze, schmierige Fettkohle in den Taschen.
8. Das alte, zwergische Lorensystem hat eine wunderbare, arkanomechanische Eigenheit: Findet man den Schaltraum und kann die komplexe Apparatur dort mit einem magisch geladenen Kristall reaktivieren, leuchten die Gleise des antiken Schienensystems, solange sie nicht unterbrochen sind.
9. An den Wänden befinden sich fleischfressende Pflanzen, welche Insekten mit Licht anlocken.
10. Der Geist eines Feuerelementars wandert durch den Dungeon. Liefert keine Hitze aber noch Licht.

11. Fahlgelbes Gas verwandelt auch das entfernteste Leuchten in sanftes Zwielflicht für den gesamten Raum. Es ist entzündlich und sollte nicht mit offenen Flammen in Berührung kommen.
12. In einer Kohlepfanne liegt ein unscheinbarer, halb abgebrannter Ast. Wird er aufgehoben, brennt er blau und zehrt von der Seele seines Trägers. Solange bis nichts mehr von ihr übrig ist und selbst Dämonen angewidert wegsehen.
13. Die Ratten in diesem Gewölbe haben solch gleißende Augen, dass man sie als Blendlaternen benutzen könnte, wenn man sie fangen würde.
14. Feen fliegen hier leuchtend herum, sie sorgen für Licht. Aber sie wollen ein Geschenk, am liebsten etwas süßes zu essen oder etwas witziges.
15. Ein großes mit Meerwasser gefülltes Stundenglas leuchtet, solange es tropft. Wenn es nicht tropft leuchtet es nicht und muss umgedreht werden.
16. Auf den Wänden hausen Lebewesen (Pflanzen oder kleine Tierchen). Wenn diese mit Wasser (es reicht auch das Wasser im Blut) in Kontakt kommen, leuchtet die Stelle für 1W4 Minuten, während die Lebewesen davon zehren.
17. Über den Boden kriechen bleiche Asseln, die fahl grünlich zu leuchten beginnen, wenn man auf sie tritt, ohne sie dabei zu zerquetschen.
18. An der Decke befindet sich ein komplexes mechanisches Modell der Planeten und Sphären, deren Sterne tatsächlich echtes Sonnenlicht abgeben.
19. Von der Decke tropft eine grüne Flüssigkeit, die sich am Boden in leuchtenden Pfützen sammelt.
20. Schädel liegen fein gestapelt in verstaubten Nischen. Ihre Augenhöhlen leuchten hasserfüllt auf wenn sich ihnen Leben nähert.