

Der Turm der tausend Welten

Offizielle Enzyklopädie & Lesereihenfolge zu Der Turm der tausend Welten von H. Sinther (Fünfgroschenverlag). [status: in-arbeit] [genre: Heftroman / Serie]

- [📖 Übersicht: Der Turm der tausend Welten](#)
- [Figuren & Charaktere](#)
 - [📖 Dr. Elias Vane](#)
 - [📖 Kaelen Der Eidbrecher](#)
- [Weltenbau & Schauplätze](#)
 - [📖 Der Turm](#)
- [Bände & Lesereihenfolge](#)
 - [📖 Alle Bände im Überblick](#)

☐☐ Übersicht: Der Turm der tausend Welten

☐☐ Der Turm der tausend Welten

“ i **Serien-Stammdaten** Verlag: Fünfgroschenverlag **Status:** Aktiv im Vault
kuratiert **Dokumente** / **Hefte:** 38 **MOC-Navigation:** ← Zurück zur
Projektübersicht

☐☐ Struktur & Dokumente in dieser Serie:

☐☐ Schnellzugriff auf Dokumente:

- Charaktere/Dr. Elias Vane
- Charaktere/Kaelen Der Eidbrecher
- Der Turm der tausend Welten
- Hefte/Heft 1
- Hefte/Heft 2
- Hefte/Heft 3
- Hefte/Heft 4
- Hefte/Heft 5
- Hefte/Heft 6

- **Weltenbau/Der Turm**
- **_Index**
- **import/Heft 1 Der Sturz ins nichts/Outline Heft 1 Der Sturz ins Nichts**
- **import/Heft 1 Der Sturz ins nichts/Story Heft 1 Der Sturz ins Nichts**
- **import/Heft 1 Der Sturz ins nichts/Synopsis Heft 1 Der Sturz ins nichts**
- **import/Heft 2 Klingen und Knochen/Outline Heft 2 Klingen und Knochen**
- **import/Heft 2 Klingen und Knochen/Story Heft 2 Klingen und Knochen**
- **import/Heft 2 Klingen und Knochen/Synopsis Heft 2 Klingen und Knochen**
- **import/Heft 3 Pfad der Bestie/Outline Heft 3 Pfad der Bestie**
- **import/Heft 3 Pfad der Bestie/Story Heft 3 Pfad der Bestie**
- **import/Heft 3 Pfad der Bestie/Synopsis Heft 3 Pfad der Bestie**
- **import/Heft 4 Das Herz des Golems/Outline Heft 4 Das Herz des Golems**
- **import/Heft 4 Das Herz des Golems/Story Heft 4 Das Herz des Golems**
- **import/Heft 4 Das Herz des Golems/Synopsis Heft 4 Das Herz des Golems**
- **import/Heft 5 Neon und Nebel/Outline Heft 5 Neon und Nebel**
- **import/Heft 5 Neon und Nebel/Story Heft 5 Neon und Nebel**
- **import/Heft 5 Neon und Nebel/Synopsis Heft 5 Neon und Nebel**
- **import/Heft 6 Getrennte Wege/Outline Heft 6 Getrennte Wege**
- **import/Heft 6 Getrennte Wege/Story Heft 6 Getrennte Wege**
- **import/Heft 6 Getrennte Wege/Synopsis Heft 6 Getrennte Wege**
- **import/System Prompt**
- **import/Turm Konzept**
- **import/_hsinther/Der Turm der Tausend Welten**
- **import/_hsinther/Hefte/Heft 01 - Der Sturz ins Nichts**
- **import/_hsinther/Hefte/Heft 02 - Klingen und Knochen**
- **import/_hsinther/Hefte/Heft 03 - Pfad der Bestie**
- **import/_hsinther/Hefte/Heft 04 - Das Herz des Golems**
- **import/_hsinther/Hefte/Heft 05 - Neon und Nebel**
- **import/_hsinther/Hefte/Heft 06 - Getrennte Wege**

“ ☐ **Gefällt dir die Welt von Der Turm der tausend Welten?**

Die ungekürzten Romane und Bände von **H. Sinther** findest du auf **Amazon & Kindle Unlimited!**

☐ [Zur Amazon Autorensseite von H. Sinther \(Hier lesen\)](#)

Figuren & Charaktere

Dossiers und Charaktersteckbriefe zu Der Turm der tausend Welten

Dr. Elias Vane

Dr. Elias Vane

“Ein Berliner Linguist mit Asthma und einer Brille, die im Turm nichts nützt — außer dass Kaelen sie ihm jedes Mal wortlos aufsetzt, wenn sie herunterfällt.

Grundprofil

Eigenschaft	Detail
Name	Dr. Elias Vane
Alter	30
Herkunft	Berlin, modernes Deutschland (Isekai)
Klasse	Seher → Support → Architekt
Archetype	Der Kopf
Physik	Schlank, Brille, Asthma
Im Kampf	Stratege, führt taktisch
Im Bett	Submissiv
Stärke	Intellekt, Linguistik, Magie-Analyse
Schwäche	Körperlich schwach, Asthma

Persönlichkeit

Elias ist Akademiker bis in die Knochen — analytisch, neugierig, pedantisch. Er denkt in Systemen, kategorisiert alles, und seine erste Reaktion auf den Turm ist: verstehen. Nicht fliehen, nicht kämpfen — verstehen.

- **Kopf über Herz:** Rationalisiert Gefühle weg, bis der Körper (Mana-Fieber) ihn zwingt
- **Kontrollbedürfnis:** Will alles beherrschen — verliert im Bett die Kontrolle und findet dort Frieden
- **Zäher als er aussieht:** Asthma, keine Muskeln, aber ein Wille aus Stahl
- **Linguist:** Kann Runen lesen, Türsysteme entschlüsseln, Magiesprachen übersetzen

Fähigkeiten & Progression

Klasse: Seher → Support → Architekt

- **Seher:** Kann Mana-Flüsse sehen, Schwachstellen erkennen, Runen lesen
- **Support:** Blendzauber, taktische Analyse, Buff-Effekte für Kaelen
- **Architekt:** Kann Turm-Mechaniken manipulieren, Räume umstrukturieren

Visuelles System

- Leuchtende **Tattoos/Runen** auf der Haut (statt blauer Status-Screens)
- Farbschema: **Teal** (Magie/Kälte)
- Runen wachsen und verändern sich mit jedem Level-Up

Beziehung zu Kaelen

- **Anfangs:** Misstrauen, Abhängigkeit wider Willen (Seelenpakt)
- **Mana-Fieber:** Erzwingt Nähe — erst medizinisch, dann immer intimer
- **Dynamik:** Elias führt im Kampf (Strategie), Kaelen führt im Bett (Dominant)
- **Wendepunkt H3:** Erste bewusste Hingabe — nicht weil er muss, sondern will
- **H6:** Trennung durch Kampf. Pakt-Entzug. Elias allein — entdeckt eigene Stärke

Schlüsselmomente

Heft	Moment
H1	Erwacht im Sumpf. Seelenpakt bindet ihn an Kaelen. Erste Ruine, erster Blendzauber.
H2	Sturz in die Knochengruben. Dolch-Fluch. Beginnt das Turm-System zu verstehen.

Heft	Moment
H3	Analysiert den Golem. Plant die Falle. Gibt sich Kaelen am Lagerfeuer bewusst hin.
H4	Überladungs-Strategie tötet den Boss. Dreikampf mit Gilde. Explosive Entladung.
H5	Kulturschock in der Cyberpunk-Stadt. Händler Varek flirtet. Elias plant den Heist.
H6	Allein gefangen. Pakt-Entzugsschmerz. Wird von Lady Lyra als Geisel genommen.

“ **Gefällt dir die Welt von Der Turm der tausend Welten?**

Die ungekürzten Romane und Bände von **H. Sinther** findest du auf **Amazon & Kindle Unlimited!**

 [Zur Amazon Autorensseite von H. Sinther \(Hier lesen\)](#)

Kaelen Der Eidbrecher

Kaelen "Der Eidbrecher"

„Zwei Meter Narbengewebe, Selbsthass und ein Schutztrieb, der stärker ist als der Tod. Er hat seinen Eid gebrochen — jetzt ist Elias sein einziger Schwur.“

Grundprofil

Eigenschaft	Detail
Name	Kaelen "Der Eidbrecher"
Alter	Unbekannt
Herkunft	Turmwelt, gefallener Paladin
Klasse	Berserker / Tank
Archetype	Das Schwert
Physik	Riesig (2m+), vernarbt, dunkel
Im Kampf	Frontline, brutale Gewalt
Im Bett	Dominant
Stärke	Brutale Kraft, Schutzinstinkt
Schwäche	Selbsthass, Todessehnsucht

Persönlichkeit

Kaelen ist ein Mann, der aufgehört hat, leben zu wollen — bis der Seelenpakt ihm keine Wahl mehr lässt. Wortkarg, brutal, loyal. Ein Krieger, der seinen Orden verraten hat (oder verraten wurde) und seitdem den Tod sucht.

- **Todessehnsucht:** Kämpft, als wäre jeder Kampf der letzte — weil er das will
- **Schutzinstinkt:** Trotz allem kann er nicht anders, als Elias zu beschützen
- **Wortkarg:** Spricht in halben Sätzen. Handelt statt redet.
- **Dominant:** Im Bett übernimmt er — die einzige Zärtlichkeit, die er sich erlaubt
- **Selbsthass:** Glaubt, er verdient weder Vergebung noch Berührung

Fähigkeiten & Progression

Klasse: Berserker / Tank

- **Berserker-Rage:** Massiver Schadensboost, verliert Kontrolle
- **Tank:** Absorbiert Schaden, schützt Elias
- **Spott-Schrei (ab H3):** Zwingt Feinde, ihn anzugreifen statt Elias
- **Überladung:** Kann akkumulierte Resonanz-Energie in einen einzigen Angriff kanalisieren

Visuelles System

- Leuchtende **Tattoos/Runen** auf der Haut
- Farbschema: **Orange** (Körper/Feuer)
- Narben leuchten im Kampf

Das wahre Verbrechen

Kaelens Vergangenheit als Paladin wird schrittweise enthüllt. Er trug den Titel "Eidbrecher" — aber die wahre Geschichte ist komplexer als der Ruf. In H7 wird sein wahres Verbrechen enthüllt, das die Beziehung zu Elias auf die Probe stellt.

Beziehung zu Elias

- **Anfangs:** Verachtet den schwachen Akademiker. Will sterben, kann nicht.
- **Mana-Fieber:** Berührt Elias aus Notwendigkeit — entdeckt dabei Hunger nach Nähe
- **Dynamik:** Kaelen führt im Bett, Elias führt im Kampf — Machtbalance
- **Wendepunkt H3:** Besitznahme, Bisse, Markierung — Kaelen beansprucht Elias
- **H5:** Territoriale Eifersucht auf Händler Varek. Markiert Elias öffentlich.
- **H6:** Trennung. Kaelen wütet allein. "Ich komme." — Der Berserker, der eine Festung stürmen wird.

Schlüsselmomente

Heft	Moment
H1	Seelenpakt mit Elias. Rettet ihn vor dem Sumpf. Erstes Mana-Fieber — widerwillige Berührung.
H2	Übernimmt den Kampf in den Knochengruben. Beginnt Elias als "seinen" zu sehen.
H3	Spott-Schrei Level-Up. Besitzergreifende Lagerfeuer-Szene. Markiert Elias.
H4	Überladungs-Angriff auf den Golem. Explosive Entladung im Aufzug.
H5	Territoriale Reaktion auf Varek. Gassen-Markierung. Kampf gegen Kopfgeldjäger.
H6	Allein, wütend, auf dem Weg zu Elias. Steckbrief als Eidbrecher wird zum Problem.

“ ☐ **Gefällt dir die Welt von Der Turm der tausend Welten?**

Die ungekürzten Romane und Bände von **H. Sinther** findest du auf **Amazon & Kindle Unlimited!**

☐ [Zur Amazon Autorensseite von H. Sinther \(Hier lesen\)](#)

Weltenbau & Schauplätze

Hintergründe, Geografie und Lore zu Der Turm der tausend Welten

Der Turm

Der Turm — Gestapelte Dimensionen

„Ein Turm ohne Decke und ohne Boden. Jede Ebene eine Welt. Jede Welt ein Gefängnis. Der einzige Weg ist nach oben — und der Preis steigt mit jedem Stockwerk.“

Das Setting

Der Turm ist ein endloser vertikaler Dungeon aus gestapelten Dimensionen. Jede Ebene ist eine eigene Welt mit eigenem Ökosystem, eigener Kultur, eigenen Regeln. Der Aufstieg erfolgt durch Portale, die sich erst öffnen, wenn der Boss der Ebene besiegt ist.

Niemand weiß, wer den Turm gebaut hat. Niemand weiß, was oben wartet. Aber alle klettern.

Bekannte Ebenen

Ebene 1: Der Sumpf des Anfangs (Arc 1, Hefte 1-4)

- **Biom:** Toxischer Sumpf, verfallene Ruinen, Knochengruben
- **Atmosphäre:** Grün-grau, feuchte Hitze, ständiger Nebel, verwesender Geruch
- **Fauna:** Sumpfkreaturen, Basilisken, untote Konstrukte
- **Boss:** Golem (mechanisch, riesig, muss durch Überladung besiegt werden)

- **Ressourcen:** Wenig Aether, Nahrung knapp, primitive Ausrüstung
- **Soziales:** Einzelgänger und kleine Gruppen. Rivalen-Gilde unter Magier Valerius.
- **Schlüsselorte:** Erste Ruine (Seelenpakt-Ort), Knochengruben (Dungeon), Lagerplatz, Boss-Arena

Ebene 2: Nox Aeterna — Die Stadt der Schatten (Arc 2, Hefte 5–8)

- **Biom:** Cyberpunk-Metropole. Neonlichter, Stahlstrukturen, ewige Nacht
- **Atmosphäre:** Dunkel, laut, überfüllt, gefährlich-glamourös
- **Kultur:** Händler, Gilden, Kopfgeldjäger, organisiertes Verbrechen
- **Schlüsselfiguren:** Händler Varek (flirtet mit Elias), Gildenmeisterin Lady Lyra, Kopfgeldjäger "Eisenhunde"
- **Konflikt:** Kaelens Steckbrief als Eidbrecher. Kopfgeldjäger. Intrigen.
- **Schlüsselorte:** Marktbezirk, Vareks Laden, Lyras Festung, Gassen (Markierungs-Szene)
- **Tonwechsel:** Von Survival (Ebene 1) zu sozialem Drama, Eifersucht, Intrigen

Kern-Mechaniken

Der Seelenpakt

Die zentrale Bindung zwischen Elias und Kaelen:

- **Stirbt einer, sterben beide** — keine Flucht möglich
- **Distanz verursacht physischen Schmerz** — müssen in Nähe bleiben
- **Pakt-Entzug (H6):** Trennung führt zu Delirium, Halluzinationen, Schmerzen
- **Verbindung vertieft sich** über die Serie — wird stärker, intimer, unauflöslicher

Resonanz & Mana-Fieber

Die Mechanik, die Erotik plot-relevant macht:

- **Kampf und Magie stauen Energie auf** (Resonanz)
- **Mana-Fieber droht bei Nichtabbau:** Schmerzen → Delirium → Tod
- **Lösung:** Körperkontakt (eskalierend)
 - **Stufe 1:** Berührungen, Massagen
 - **Stufe 2:** Haut-auf-Haut, Küssen
 - **Stufe 3:** Sex (nach Bosskämpfen zwingend)

- **Erotik-Kurve:** Steigt mit dem Kampfniveau — härtere Kämpfe = intensivere Entladung

Das visuelle System

- **Keine blauen Status-Screens** — kein klassisches LitRPG-Interface
- **Fortschritt = leuchtende Tattoos/Runen auf der Haut**
- **Farbschema:** Teal (Elias, Magie/Kälte) & Orange (Kaelen, Körper/Feuer)
- **Runen wachsen** und verändern sich mit Level-Ups
- **Im Kampf leuchten die Runen** — visuell eindrucksvoll

Währung: Aether

- Aus toten Monstern gewonnen (wie Loot)
- Essenziell für **Nahrung, Ausrüstung, Portale**
- **Ständiger Mangel** treibt die Handlung — Armut als Dauerzustand
- In Ebene 2 auch Handels- und Bestechungsmittel

Klassen-System

Klasse	Typ	Beispiel
Seher	Support/Analyse	Elias
Berserker	Tank/DPS	Kaelen
Magier	Ranged DPS	Valerius
Architekt	Utility/Manipulation	Elias (Evolution)

Atmosphärische DNA

Visuell

Leuchtende Runen auf vernarbter Haut. Teal und Orange im Wechsel. Nebelschwaden über toxischen Sümpfen. Neonlichter in ewiger Nacht. Blut auf Obsidian.

Akustisch

Tropfen in Höhlen. Das Summen von Mana. Kaelens Kampfschrei. Basilisken-Zischen. Der Bass von Nox Aeternas Nachtmärkten. Stille vor dem Bosskampf.

Olfaktorisch

Sumpfgestank und Verwesung (Ebene 1). Öl, Metall und Neon-Ozon (Ebene 2). Kaelens Schweiß nach dem Kampf. Mana riecht nach Sturm.

Haptisch

Feuchte Hitze auf der Haut. Kaelens raue Hände auf Elias' Körper. Die Vibration der Runen bei Resonanz. Der Schmerz des Pakt-Entzugs — wie Glasscherben unter der Haut.

Genre-Identität

Der Turm vereint drei Genres, die sich gegenseitig verstärken:

- **Isekai:** Elias' Fremdheit im Turm, Kulturschock, Anpassung
- **Lite LitRPG:** Klassen, Level-Ups, Bosskämpfe, Loot — aber ohne Zahlen-Overload
- **MM Romance:** Der Seelenpakt und die Resonanz-Mechanik machen die Erotik zur Überlebensnotwendigkeit

“  **Gefällt dir die Welt von Der Turm der tausend Welten?**

Die ungekürzten Romane und Bände von **H. Sinther** findest du auf **Amazon & Kindle Unlimited!**

 [Zur Amazon Autorensseite von H. Sinther \(Hier lesen\)](#)

Bände & Lesereihenfolge

Übersicht aller Bände und Erscheinungen zu Der Turm der tausend Welten

☐☐ Alle Bände im Überblick

☐☐ Lesereihenfolge & Bände
— Der Turm der tausend
Welten

Diese Buchreihe umfasst aktuell **6 Bände**.

- **Heft 1** → [Auf Amazon KDP lesen](#)
- **Heft 2** → [Auf Amazon KDP lesen](#)
- **Heft 3** → [Auf Amazon KDP lesen](#)
- **Heft 4** → [Auf Amazon KDP lesen](#)
- **Heft 5** → [Auf Amazon KDP lesen](#)
- **Heft 6** → [Auf Amazon KDP lesen](#)

“☐☐ **Gefällt dir die Welt von Der Turm der tausend Welten?**

Die ungekürzten Romane und Bände von **H. Sinther** findest du auf **Amazon & Kindle Unlimited!**

☐☐ [Zur Amazon Autorensseite von H. Sinther \(Hier lesen\)](#)