

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 \(Hier lesen\)](#)