

Wie adaptiere ich ein DSA-Abenteuer für Myranor oder Melliador?

Myranor (in der aktuellen Uhrwerk-Version) und *Melliador - Aventurien 5e* bieten die Möglichkeit, die Settings des Rollenspiels *Das Schwarze Auge* mit dem 5e-Regelwerk zu bespielen.

Ein Reiz und Vorteil dabei ist die riesige Anzahl an Abenteuern, die im Laufe der vergangenen Jahrzehnte für diese Settings erschienen sind.

Also wie gehe ich es an, wenn ich eines dieser Abenteuer mit den 5e-Regeln verwenden will?

Ein paar Richtlinien zum Anfang:

- **Konvertierungen sind eine Kunst, keine exakte Wissenschaft.** Alles was in diesem Dokument steht sind Tipps und Richtlinien und keine Garantien oder Vorschriften. Probiere damit herum, lerne aus Fehlern und justiere nach. Hab keine Hemmungen, offen mit deiner Gruppe zu sein und auch mal „zurückzuspulen“, wenn etwas schief geht.
- **Konvertierungen sind ähnlich wie selbst ein Abenteuer für seine Gruppe zu entwerfen.** Du sparst dir zwar das grundlegende Szenario, aber du hast trotzdem Aufwand und musst es an deine Gruppe anpassen.
- **Fang klein an.** Auch wenn es natürlich verlockend ist, gleich die 7 Gezeichneten-Kampagne zu übersetzen, ist es schlauer, zuerst das eine oder andere kleinere und niedrigerstufige Abenteuer zu adaptieren. Zum Beispiel aus einer Anthologie oder aus der Heldenwerk-Reihe.
- **Meistern macht die Übung.** Wenn du ein Abenteuer konvertiert hast, leite es auch. Dadurch bekommst du ein Gefühl dafür, wie gut deine Übersetzungen im Spiel funktionieren und wo du beim nächsten mal vielleicht noch etwas anpassen musst.
- **Scheu dich nicht, Attributs- und Rettungswürfe zu improvisieren.** Durch die geringere Anzahl an Fertigkeiten kann man auch im laufenden Spiel recht schnell entscheiden, welche in einer Situation sinnvoll für einen Wurf ist. Und da es keine verrechenbaren Situationsmodifikatoren gibt, musst du dich nur aus dem Bauch heraus für eine Schwierigkeit aus der untenstehenden Schwierigkeitsgrade-Tabelle entscheiden. Ob ein Wurf im Vor- oder Nachteil ist, ergibt sich üblicherweise ohnehin erst in der ausgespielten Situation. Fazit: Mach dir bei der Abenteuerkonvertierung noch nicht zu viele Gedanken, wann welcher Attributs- oder Rettungswurf notwendig ist, das geht meist genauso gut oder besser kurzfristig.
- **Behandle Nicht-Kampf-NSC als Herausforderungen.** Für Nichtkämpfer-NSC brauchst du eigentlich keine Werte. Setze einfach einen zu ihnen passende Schwierigkeitsgrad fest, falls die Spielenden gegen sie würfeln.

Schwierigkeitsgrade

Sehr leicht	5
Leicht	10
Eher leicht	12
Herausfordernd	15
Schon schwieriger	18
Schwierig	20
Praktisch unmöglich	25

Falls du tatsächlich einmal für eine DSA-Probe die äquivalente Fertigkeit suchen musst, kann dir die folgende Tabelle helfen:

DSA Körpertalente	Fertigkeit/Übung
Fliegen	Akrobatik
Gaukeleien	Auftreten
Klettern	Athletik
Körperbeherrschung	Akrobatik
Kraftakt	Athletik
Reiten	Mit Tieren umgehen
Schwimmen	Athletik
Selbstbeherrschung	WEI-Rettungswurf
Singen	Auftreten
Sinnesschärfe	Wahrnehmung
Tanzen	Auftreten
Taschendiebstahl	Fingerfertigkeit
Verbergen	Heimlichkeit
Zechen	KON-Rettungswurf
DSA Gesellschaftstalente	Fertigkeit/Übung
Bekehren/Überzeugen	Überzeugen
Betören	Überzeugen, Auftreten, Täuschen
Einschüchtern	Einschüchtern
Etikette	Auftreten, Geschichte
Gassenwissen	Nachforschung, Überzeugen, Hintergrund-Merkmale
Menschenkenntnis	Motiv erkennen
Überreden	Überzeugen
Verkleiden	Täuschen, Übung Verkleidungsaur.
Willenskraft	WEI/CHA-Rettungswurf
DSA Naturtalente	Fertigkeit/Übung
Fährtensuchen	Überleben
Fesseln	Fingerfertigkeit, Überleben
Fischen & Angeln	Überleben
Orientierung	Überleben
Pflanzenkunde	Naturkunde
Tierkunde	Naturkunde, Mit Tieren umgehen
Wildnisleben	Überleben

DSA Wissenstalente	Fertigkeit/Übung
Brett & Glücksspiel	Übung mit Spiel
Geographie	Geschichte
Geschichtswissen	Geschichte
Götter & Kulte	Religion
Kriegskunst	Nachforschung (bei passendem Hintergrund)
Magiekunde	Arkane Kunde
Mechanik	Übung Tüftlerwerkzeuge
Rechnen	INT (+Übung bei passendem Hintergrund)
Rechtskunde	Geschichte
Sagen und Legenden	Geschichte, Religion
Sphärenkunde	Arkane Kunde, Religion
Sternkunde	Arkane Kunde, Religion, Überleben
DSA Handwerkstalente	Fertigkeit/Übung
Alchemie	Übung Alchemistenlabor
Boote & Schiffe	Übung Wasserfahrzeuge
Fahrzeuge	Übung Landfahrzeuge
Handel	Überzeugen
Heilkunde Gift	Heilkunst
Heilkunde Krankheiten	Heilkunst
Heilkunde Seele	Motiv erkennen, Überzeugen
Heilkunde Wunden	Heilkunst
Holzbearbeitung	Übung Holzschnitzer-/Schreinerwerkzeuge
Lederbearbeitung	Übung Ledererwerkzeuge
Malen & Zeichnen	Übung Malutensilien
Metallbearbeitung	Übung Schmiedewerkzeuge
Musizieren	Auftreten, Übung mit Instrument
Schlösser knacken	Übung Diebeswerkzeug
Steinbearbeitung	Übung Maurerwerkzeuge
Stoffbearbeitung	Übung Weberwerkzeuge

Nachforschungen

Zur Fertigkeit Nachforschung existiert bei DSA kein Äquivalent. Üblicherweise sollte es aber klar sein, wann es zur Anwendung kommt um Recherchen zu betreiben oder Hinweise an Tatorten zu finden.

Qualitätsstufen

In einigen DSA5-Abenteuern werden Probenergebnisse in Qualitätsstufen abgestuft angegeben. Das ist vor allem bei Wissens- und Rechercheproben der Fall. Du kannst hier folgende Richtlinie verwenden:

Wurfergebnis 12: Qualitätsstufe 1. +1 Qualitätsstufe pro 2 mehr Punkte des Ergebnisses über 12.

Also

Wurfergebnis	QS	Wurfergebnis	QS
12	1	18	4
14	2	20	5
16	3	22	6

Kampfbegegnungen

Den größten Aufwand hat man beim Konvertieren von Kampfherausforderungen. 5E bietet die Möglichkeit von balancierten, auf den Machtlevel deiner Gruppe abgestimmten Kampfbegegnungen. Du kannst Abenteuer natürlich auch adaptieren, ohne diese Balancierung vorzunehmen, dann tausche einfach NSC und Kreaturen gegen ihre Äquivalente aus. Aber sei dir klar, dass du damit deine Gruppe möglicherweise auslöschst und biete ihnen entsprechende Möglichkeiten, einen Kampf zu umgehen, wenn das Abenteuer das nicht sowieso vorsieht. Wenn du das Abenteuer aber stufenmäßig einschätzen und einstufen willst, kannst du wie folgt vorgehen:

1. Lies das Abenteuer und identifiziere die härteste Kampfbegegnung im Szenario (meist aber nicht immer ist das ein Finalkampf).
2. Suche für diesen Kampf passende Gegnerprofile aus dem Regelwerk oder Monsterhandbuch des passenden 5e-Regelsystems. Myranor und Melliador bieten hierzu ein NSC-Baukastensystem, mit dem sich verschiedene Varianten und Erfahrungswerte von NSC abbilden lassen. Für einen Raubritter nehme ich z.B. *Kämpfer, schwer gerüstet, Erfahren oder Veteran*.
3. Diese Begegnung sollte eine Begegnung mit hoher Herausforderung für die SC sein. Notiere dir den EP-Betrag des Gegners (oder der Summe der EP-Beträge) und teile sie durch die Anzahl der SC in der Gruppe. Achtung! 5E kann zwar auch größere Anzahlen Gegner im Spiel recht gut handhaben, allerdings wird mit steigender Gegneranzahl die Berechnung immer ungenauer und schwieriger. Verwende daher gerade zu Beginn eher weniger (Bis ~5-6) und dafür im Zweifelsfall stärkere Gegner als riesige Gruppen.
4. Suche in der Tabelle EP-Budget pro Charakter (unten) in der Spalte *Hoch* nach dem errechneten Betrag. Damit kannst ermitteln, für welche Stufe das Abenteuer gut geeignet ist.

Für komplexere Kampfbegegnungen mit mehreren Gegnern empfiehlt sich die Verwendung eines Tools wie <https://koboldplus.club/>. Wähle einfach irgendwelche Gegner mit passendem HG (CR) und stelle die Begegnung so ein, dass sie im unteren Bereich des Grades „tödlich“ liegt. DSA-Abenteuer haben eher weniger Kämpfe, daher kann man die Gefährlichkeit etwas höher ansetzen. Wenn du noch nicht viel Erfahrung mit 5e hast, wähle „hart“. Das Tool berechnet auch die steigende Gefahr durch größere Gegneranzahl mit ein.

5. Wenn die Stufe der Begegnung zu hoch für deine Gruppe ist, musst du entweder nachjustieren (z.B. weniger erfahrene Varianten von NSC verwenden oder Monster austauschen) oder du wartest eben auf einen passenden Zeitpunkt der Kampagne.
6. Danach arbeitet man alle Kampfbegegnungen im Abenteuer auf die gleiche Weise durch.

EP-Budget pro Charakter

Stufe der Gruppe	Begegnungsschwierigkeit		
	Niedrig	Mittel	Hoch
1	50	75	100
2	100	150	200
3	150	225	400
4	250	375	500
5	500	750	1.100
6	600	1.000	1.400
7	750	1.300	1.700
8	1.000	1.700	2.100
9	1.300	2.000	2.600
10	1.600	2.300	3.100
11	1.900	2.900	4.100
12	2.200	3.700	4.700
13	2.600	4.200	5.400
14	2.900	4.900	6.200
15	3.300	5.400	7.800
16	3.800	6.100	9.800
17	4.500	7.200	11.700
18	5.000	8.700	14.200
19	5.500	10.700	17.200
20	6.400	13.200	22.000

Viel Spaß mit Melliador und Myranor und der riesigen Auswahl an Abenteuern aus dem DSA-Kosmos!

Lizenzen

This work includes material taken from the System Reference Document 5.2 („SRD 5.2“) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.2 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

© 2026 Uhrwerk Verlag / Patric Götz erstellt als inoffizielle, nicht-kanonische Erweiterung für die Spielwelt „Das Schwarze Auge“ unter der Extended License For Friends (ELF) der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH auf Grundlage des vorgenannten Werks („Das Schwarze Auge“) Das Werk „Das Schwarze Auge“ steht im geistigen Eigentum der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH; zudem ist „Das Schwarze Auge“ eine eingetragene Marke der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA, THE DARK EYE, HEXXEN 1733, DIE SCHWARZE KATZE und TORG sind eingetragene Warenzeichen der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2025 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.