



Agder League Kurs

Innholdsfortegnelse

Agder League Kurs	1
Oversikt	2
Grunnkurs for Agder League Dungeon Master	3
Forkunnskapskrav	3
Relevans i kursprogrammet	3
Læringsutbytte	3
Innhold	4
Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering	6
Viderekommen kurs for Agder League Dungeon Master	6
Forkunnskapskrav	6
Relevans i kursprogrammet	7
Læringsutbytte	7
Innhold	8
Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering	10
Profesjonell DM kurs for Agder League	10
Forkunnskapskrav	11
Relevans i kursprogrammet	11
Læringsutbytte	11
Innhold	12
Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering	14
Ledertrening for Agder League	15
Forkunnskapskrav	15
Relevans i kursprogrammet	15
Læringsutbytte	15
Innhold	17



Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering	18
Arrangement av Agder League.....	18
Forkunnskapskrav	18
Relevans i kursprogrammet	19
Læringsutbytte	19
Innhold	20
Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering	21
D&D kurs for Agder League Dungeon Master	22
Forkunnskapskrav	22
Relevans i kursprogrammet	22
Læringsutbytte	22
Innhold	23
Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering	25
D&D Utvikler.....	25
Forkunnskapskrav	25
Relevans i kursprogrammet	26
Læringsutbytte	26
Innhold	27
Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering	28
Creative	28
Marked.....	29

Oversikt

AL DM 101: DM Grunnkurs			
AL DM 201 DM Viderekommen	AL DM 202 AL Ledertrening	AL DM 203 TTRPG DM	AL DM 204 Creative
AL DM 302 DM Prof	AL DM 302 AL Arrangement	AL DM 303 TTRPG Utvikling	AL DM 304 Marked



Grunnkurs for Agder League Dungeon Master

Emnekode: ALDM101

Emnenavn: DM Grunnkurs 101

Undervisningssemester: Vår, høst

Steder: Arendal, Kristiansand

Undervisningsspråk: Norsk

Eksamen: Bestått/ikke bestått

Forkunnskapskrav

Kurset tilbys av Agder League (AL). Følgende kvalifiserer for opptak til ALDM101:

- Betalende medlem Agder League.
- Aktiv deltaker i Agder League.
- Ønske om å være Dungeon Master (DM) for eget bord
- Ønske om å lære mer om AL og Dungeon & Dragons

Relevans i kursprogrammet

Emnet inngår som grunnleggende emne i flere av våre AL kurs, og er en forutsetning for å ta videre kurs i AL.

Læringsutbytte

Etter fullført emne har deltaker følgende læringsutbytte:

Kunnskap:

Deltaker

- Kjennskap til D&D 5e systemet
- Kjennskap til Wizard of the Coast: Adventurers League
- Kjennskap til organisasjonen Agder League
- Kjennskap til ulike spillertyper
- Kjennskap til ulike verktøy som DM



Ferdigheter:

Deltaker

- Kan være DM på eget D&D 5e bord
- Kan være DM i en DDAL kampanje
- Bidra til å bygge Agder League lokalt
- Kan håndtere ulike spillere og få disse til å jobbe godt sammen
- Benytte verktøy og teknikker som DM

Generell kompetanse:

Deltaker

- Innehar grunnleggende ferdigheter til å være DM
- Kvalitetsgaranti som DM på offentlige plattform (AL)

Innhold

Arbeids- og undervisningsformer

- Modul 1 Samlingsbasert kurs i Arendal, 2 timer
 - Innføring i D&D 5e
 - Innføring i Adventurers League
- Modul 2 Samlingsbasert kurs i Kristiansand, 2 timer
 - Innføring i Agder League
 - Grunnleggende organisering av spill
- Modul 3 Samlingsbasert kurs i Kristiansand, 4 timer
 - Grunnleggende gruppedynamikk
 - DM verktøy
 - Forberede en «oneshot»
- Modul 4 «Eksamen» i Arendal og Kristiansand, 3 timer
 - Case, eller
 - Oneshot som DM på eget bord i Agder League



- Diplomutdeling

Arbeidsomfang

11 undervisningstimer med forberedelser og evalueringer. (125 - 150 timer)

Arbeidskrav

Følgende arbeidskrav må være godkjent innen oppgitte frister for å få kurs diplom:

- Aktiv deltagelse i ALDM101. Det aksepteres et ikke-kompensert forfall i etter avtale med kursholder. Alternativt kan man ta modulene over tid, dersom man ikke har anledning til å gjennomføre alle i ett semester.
- Deltagelse som DM i Agder League eller
- Case, hvor man avholder en økt som DM sammen med en av kursholderne. Det aksepteres et ikke-kompensert forfall etter avtale med kursholder.

Vurderingsuttrykk arbeidskrav

Godkjent / Ikke godkjent.

Avsluttende vurdering

Vurderingen i emnet består av en 3 timers økt som DM, som skal godkjennes av kursholder. Denne skal inneholde:

- Planlagt start og avslutning etter klokken på planlagte tidspunkt, med innlagt pause.
- Fremlegging av plan for økten skriftlig eller muntlig til kursholder.
- Godkjent introduksjon for spillerne.
- Ha en sammenhengende og meningsfull økt, hvor alle spillere deltar aktivt gjennom økten og opplever samhold og meningsfullt innhold.
- Følge reglene i D&D 5e, innenfor AL CoC
- Legge til rette for en avslutning eller klimaks i økten som oppleves meningsfull
- Avslutte med belønning
- Gjennomføre økten etter plan.

Økten skal gjennomføres etter vanlige D&D og AL regler for spill økter og ha referanser til Forgotten Realms campaign setting fra WotC D&D 5e.



Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering

Bestått / Ikke bestått.

Tillatte hjelpemidler

Alle

Spillspråk

Norsk, men spillere med annet morsmål kan bruke engelsk i spillet.

Praksis

Ingen

Evaluerings av kurset

Det vil bli foretatt emneevaluering i henhold til kvalitetssystemet for AL.

Tilbys som enkeltkurs

Ja

Viderekommen kurs for Agder League Dungeon Master

Emnekode: ALDM201

Emnenavn: DM Viderekommen 201

Undervisningssemester: Vår

Steder: Kristiansand (Søgne)

Undervisningsspråk: Norsk

Eksamen: Bestått/ikke bestått

Forkunnskapskrav

Kurset tilbys av Agder League (AL). Følgende kvalifiserer for opptak til ALDM101:

- Betalende medlem Agder League.
- Aktiv deltaker i Agder League.
- Ønske om å være Dungeon Master (DM) for eget bord
- Ønske om å lære mer om AL og Dungeon & Dragons



- Gjennomført og bestått kurs ALDM101
- Betale for tur til Sverige. Pris varierer mellom 2-6.000kr. Støtte kan eventuelt fås av AL ved henvendelse om du har problemer med å dekke utgifter. Informasjon om turen gis på kurset, og avtales mellom deltakerne.

Relevans i kursprogrammet

Emnet bygger videre på grunnleggende emne i AL kurs for DM, ALDM101, som er en forutsetning for kurs i AL. Kurset er tilrettelagt for de som ønsker å videreutvikle seg, samt et opptakskrav for DM kurset ALDM301, Profesjonell AL DM kurs.

Læringsutbytte

Etter fullført emne har deltaker følgende læringsutbytte:

Kunnskap:

Deltaker

- Kjennskap til D&D 5e systemet
- Kjennskap til D&D 3.5e systemet
- Kjennskap til Wizard of the Coast: Adventurers League
- Kjennskap til historien i Forgotten Realms (lore)
- Kjennskap til organisasjonen Agder League
- Kjennskap til de ulike spillertyper
- Kjennskap til de ulike verktøy som DM

Ferdigheter:

Deltaker

- Kan være DM på eget D&D 5e bord
- Kan være DM på eget D&D 3.5e bord
- Kan være DM i en DDAL kampanje
- Medarbeider aktivt i Agder League lokalt
- Kan håndtere alle typer spillere og få disse til å jobbe godt sammen
- Kontroll og oversikt på verktøy og teknikker som DM



Generell kompetanse:

Deltaker

- Innehar gode ferdigheter til å være DM
- Godt rustet til å være DM på offentlige plattform (AL)

Innhold

Arbeids- og undervisningsformer

- Modul 1 Samlingsbasert kurs i Kristiansand (søgne), 4 timer
 - Innføring i D&D 3.5e
 - Fordypning i organisering av spill
 - Case, lage eventyr og DM plan for kurset
 - Planlegge tidspunkt og økonomiske rammer for Sverigetur
- Modul 2 Samlingsbasert kurs i Kristiansand (søgne), 4 timer
 - Innføring i Forgotten Realms campaign setting (lore)
 - Case 1, DM rulling (halvparten av deltakerne kjører eventyr)
- Modul 3 Samlingsbasert kurs i Kristiansand (Søgne), 4 timer
 - Innføring gruppedynamikk og gruppepsykologi
 - DM verktøy
 - Forberede Sverige tur
 - Case 2, DM rulling (halvparten av deltakerne kjører eventyr)
- Modul 4 «Eksamens» Tur til Sverige, 3 dager
 - Spilling
 - Sosial trening
 - Gruppe psykologi
 - Handletur
 - Eventyr laging
 - Evaluering underveis



- Veiledning for DM

Arbeidsomfang

20 undervisningstimer med forberedelser og evalueringer. (135 - 150 timer)

Arbeidskrav

Følgende arbeidskrav må være godkjent innen oppgitte frister for å få kurs diplom:

- Aktiv deltagelse i ALDM101. Det aksepteres et ikke-kompensert forfall i etter avtale med kursholder. Alternativt kan man ta modulene over tid, dersom man ikke har anledning til å gjennomføre alle i ett semester.
- Deltagelse som DM i Agder League eller
- Sverige tur, hvor man avholder en selvstendig økt. Det aksepteres et ikke-kompensert forfall etter avtale med kursholder.
- Tur til Sverige.
- Gjennomført og bestått ALDM101.

Vurderingsuttrykk arbeidskrav

Godkjent / Ikke godkjent, med kommentarer.

Avsluttende vurdering

Vurderingen i emnet består av en 3 timers økt som DM, samt totalvurdering av DM evner gjennom kurset og Sverige turen gitt av kursholder. Denne skal inneholde:

- Planlagt start og avslutning etter klokken på planlagte tidspunkt, med innlagt pause.
- Fremlegging av plan for økten skriftlig eller muntlig til kursholder.
- Godkjent introduksjon for spillerne.
- Ha en sammenhengende og meningsfull økt, hvor alle spillere deltar aktivt gjennom økten og opplever samhold og meningsfullt innhold.
- Følge reglene i D&D 5e, innenfor AL CoC
- Legge til rette for en avslutning eller klimaks i økten som oppleves meningsfull
- Avslutte med belønning
- Gjennomføre økten etter plan.



- Sosiale bidrag og lojalitet til felleskapet.
- Fleksibilitet, evne tilpasse seg endringer og nye omstendigheter
- Evne til å samspille, samskape og medvirke til en felles opplevelse og eventyr.

Økten skal gjennomføres etter vanlige D&D og AL regler for spill økter og ha referanser til Forgotten Realms campaign setting fra WotC D&D 5e. Turen skal ta hensyn til diagnoser og eventuelle personlige begrensninger og medisinske hensyn.

Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering

Bestått / Ikke bestått, med evaluering.

Tillatte hjelpemidler

Alle

Spillspråk

Norsk, men spillere med annet morsmål kan bruke engelsk i spillet.

Praksis

Tur til Sverige. Se over.

Evaluering av kurset

Det vil bli foretatt evneevaluering i henhold til kvalitetssystemet for AL.

Tilbys som enkeltkurs

Nei

Profesjonell DM kurs for Agder League

Emnekode: ALDM301

Emnenavn: DM Prof 301

Undervisningssemester: Høst 2027

Steder: Kristiansand, Arendal

Undervisningsspråk: Norsk

Eksamen: Karakter



Forkunnskapskrav

Kurset tilbys av Agder League (AL). Følgende kvalifiserer for opptak til ALDM101:

- Betalende medlem Agder League.
- Aktiv deltaker i Agder League.
- Ønske om å være Dungeon Master (DM) for eget bord
- Ønske om å lære mer om AL og Dungeon & Dragons
- Gjennomført og bestått kurs ALDM101 og ALDM201
- Signert avtale som «DM for Hire» for Agder League.

Relevans i kursprogrammet

Emnet bygger videre på grunnleggende emne i AL kurs for DM, ALDM101 og ALDM201 i AL. Kurset er tilrettelagt for de som ønsker å profesjonalisere seg som DM og ha rollespill som en biinntekt. Sertifiseringen av deg som DM vil føre til at du har anledning til å benytte sertifisering i markedsføring av deg selv som kvalitetssikret DM for enhver anledning.

Læringsutbytte

Etter fullført emne har deltaker følgende læringsutbytte:

Kunnskap:

Deltaker

- Kjennskap til D&D 5e systemet
- Kjennskap til D&D 3.5e systemet
- Kjennskap til en rekke spill system
- Kjennskap til Wizard of the Coast: Adventurers League
- Kjennskap til historien i Forgotten Realms (lore)
- Kjennskap til en rekke verdener
- Kjennskap til organisasjonen Agder League
- Kjennskap til DM for Hire
- Kjennskap til de ulike spillertyper



- Kjennskap til markedsførings verktøy
- Oversikt over ulike markeder og hvilke format som passer best
- Kjennskap til de ulike verktøy som DM
- Kunnskap om hvordan man holder kurs (pedagogikk)
- Grunnleggende innføring i markedsøkonomi og gjeldende lovverk

Ferdigheter:

Deltaker

- Kan være DM på eget D&D 5e bord
- Kan være DM på eget D&D 3.5e bord
- Kan være DM på alle former for rollespill
- Kan være DM i en DDAL kampanje
- Medarbeider aktivt i Agder League lokalt
- Arbeide eksternt som DM på ulike arrangement
- Avholde kurs i ulike format og i ulike settinger
- Kan håndtere alle typer spillere og få disse til å jobbe godt sammen
- Kontroll og oversikt på verktøy og teknikker som DM

Generell kompetanse:

Deltaker

- Innehar gode ferdigheter til å være DM
- Godt rustet til å være DM på offentlige plattform (AL)
- Kvalifisert til å være DM i enhver setting

Innhold

Arbeids- og undervisningsformer

- Modul 1 Samlingsbasert kurs i Kristiansand, 4 timer
 - Innføring i ulike rollespill
 - Innføring i ulike arrangement



- Oppgave: lage eventyr og DM plan for kurset
 - Vurdering av egnethet og forventningsavklaring
- Modul 2 Samlingsbasert kurs i Kristiansand (søgne), 4 timer
 - Grunnleggende markedsføring og økonomi
 - Oppgave: lage markedsplan
 - Case 1, DM rulling (halvparten av deltakerne kjører mini-eventyr)
- Modul 3 Samlingsbasert kurs i Kristiansand (Søgne), 4 timer
 - Innføring i kursvirksomhet: pedagogikk og formidling
 - DM for Hire verktøy, forberedelser og etterarbeid/mersalg
 - Case 2, DM rulling (halvparten av deltakerne kjører mini-eventyr)
- Modul 5 DM for Hire: Arendal, 2 dager
 - Praksis: Show and tell
 - Promotering: Markedsføring og presentasjon
 - Nettside, Arendalsuken, folkehøyskolekurs med mer.
 - Evaluering og Veiledning

Arbeidsomfang

16 undervisningstimer med forberedelser og evalueringer. (135 - 150 timer)

Arbeidskrav

Følgende arbeidskrav må være godkjent innen oppgitte frister for å få kurs diplom:

- Aktiv deltagelse i ALDM101 og ALDM201. Det aksepteres et ikke-kompensert forfall i etter avtale med kursholder. Alternativt kan man ta modulene over tid, dersom man ikke har anledning til å gjennomføre alle i ett semester.
- Deltagelse i Agder League arrangement som DM for Hire eller
- kurs, hvor man avholder kurs sammen på et DM for Hire arrangement. Det aksepteres et ikke-kompensert forfall etter avtale med kursholder.
- Gjennomført og bestått ALDM101 og ALDM201.



Vurderingsuttrykk arbeidskrav

Delta på alle moduler og gjennomføre praksis i DM for Hire.

Avsluttende vurdering

Vurderingen i emnet består av en økt som DM i DM for Hire, samt totalvurdering av DM evner gjennom kurset og Sverige turen gitt av kursholder. Denne skal inneholde:

- Planlegge og booke et DM for Hire arrangement.
- Avtale og innhente betaling for arrangementet.
- Planlagt start og avslutning etter klokken på planlagte tidspunkt, med innlagt pause.
- Fremlegging av plan for økten skriftlig eller muntlig til kursholder.
- Godkjent introduksjon for spillerne/ kursdeltakere.
- Ha en sammenhengende og meningsfull økt, hvor alle spillere/ kursdeltakere deltar aktivt gjennom økten og opplever samhold og meningsfullt innhold.
- Følge reglene i DM for Hire, innenfor AL CoC og retningslinjer.
- Legge til rette for en avslutning eller klimaks i økten som oppleves meningsfull
- Gjennomføre økten etter plan.
- Fleksibilitet, evne tilpasse seg endringer og nye omstendigheter
- Evne til å samspille, samskape og medvirke til en god felles opplevelse.

Økten skal gjennomføres etter egne retningslinjer for AL DM for Hire. Kurs eller spill for eksterne skal ta hensyn til spillerne/kursdeltakerne, og legges opp slik at man disse ønsker å benytte seg av DM for Hire videre.

Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering

Karakter (1-6), med kommentarer, hvor 6 er beste karakter. Intern sensor.

Tillatte hjelpemidler

Alle

Spillspråk

Norsk, men spillere med annet morsmål kan bruke engelsk i spillet.



Praksis

DM for Hire arrangement.

Evaluering av kurset

Det vil bli foretatt evneevaluering i henhold til kvalitetssystemet for AL.

Tilbys som enkeltkurs

Nei

Ledertrening for Agder League

Emnekode: ALDM202

Emnenavn: AL Ledertrening 202

Undervisningssemester: Høst

Steder: Kristiansand

Undervisningsspråk: Norsk

Eksamen: Bestått/ikke bestått

Forkunnskapskrav

Kurset tilbys av Agder League (AL). Følgende kvalifiserer for opptak til ALDM202:

- Betalende medlem Agder League.
- Aktiv deltaker i Agder League.
- Ønske om å bidra til Agder League som organisasjon
- Ønske om å lære mer om organisasjonsbygging
- Gjennomført og bestått kurs ALDM101

Relevans i kursprogrammet

Emnet bygger videre på grunnleggende emne i AL kurs for DM, ALDM101, som er en forutsetning for kurs i AL. Kurset er tilrettelagt for de som ønsker å videreutvikle seg, samt et opptakskrav for DM kurset ALDM302, Arrangement kurs i Agder League.

Læringsutbytte

Etter fullført emne har deltaker følgende læringsutbytte:



Kunnskap:

Deltaker

- Kjennskap til D&D 5e systemet
- Kjennskap til Wizard of the Coast: Adventurers League
- Kjennskap til historien i Forgotten Realms (lore)
- Kjennskap til organisasjonen Agder League
- Kjennskap til de ulike menneske- og ledertyper
- Kjennskap til de ulike verktøy som leder i Agder League
- Kjennskap til ulike roller i organisasjonsarbeid
- Kjennskap til drift og økonomi arbeid i et styre
- Kjennskap til prosesser for utvikling av organisasjon
- Grunnleggende forståelse for demokratiske prosesser
- Grunnleggende forståelse av å lage gode arrangement

Ferdigheter:

Deltaker

- Kan være DM på eget D&D 5e bord
- Kan være DM i en DDAL kampanje
- Medarbeider aktivt i Agder League
- Kan håndtere ulike medlemmer og få disse til å jobbe godt sammen
- Kontroll og oversikt på verktøy og teknikker som leder i AL
- Kan bidra til utvikling i organisasjoner
- Kan starte en egen avdeling i Agder League

Generell kompetanse:

Deltaker

- Innehar gode ferdigheter til å være DM
- Godt rustet til å lede og utvikle en avdeling i Agder League



- God kjennskap til styrearbeid og organisasjonsbygging

Innhold

Arbeids- og undervisningsformer

- Modul 1 Samlingsbasert kurs digitalt, 2 timer
- Modul 2 Samlingsbasert kurs digitalt, 2 timer
- Modul 3 Samlingsbasert kurs digitalt, 1,5 timer
- Modul 4 Samlingsbasert kurs digitalt, 1,5 timer
- Eksamen

Arbeidsomfang

7,5 undervisningstimer med forberedelser og evalueringer. (125 - 150 timer)

Arbeidskrav

Følgende arbeidskrav må være godkjent innen oppgitte frister for å få kurs diplom:

- Aktiv deltagelse i ALDM101. Det aksepteres et ikke-kompensert forfall i etter avtale med kursholder. Alternativt kan man ta modulene over tid, dersom man ikke har anledning til å gjennomføre alle i ett semester.
- Deltagelse som avdelingsleder i Agder League eller
- Et ansvarsområde, hvor man er med i et tillitsverv. Det aksepteres et ikke-kompensert forfall etter avtale med kursholder.
- Gjennomført og bestått ALDM101.

Vurderingsuttrykk arbeidskrav

Godkjent / Ikke godkjent, med kommentarer.

Avsluttende vurdering

Vurderingen i emnet består av en hjemme eksamen over 4 uker, samt totalvurdering av lederforståelse og evner gjennom kurset. Denne skal inneholde:

- Sosiale bidrag og lojalitet til felleskapet.
- Fleksibilitet, evne tilpasse seg endringer og nye omstendigheter
- Evne til å samspille, samskape og medvirke til utvikling av Agder League.



Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering

Bestått / Ikke bestått, med evaluering.

Tillatte hjelpemidler

Alle

Eksamensspråk

Norsk, men annet morsmål kan godtas.

Praksis

Tillitsverv og lederansvar

Evaluering av kurset

Det vil bli foretatt evneevaluering i henhold til kvalitetssystemet for AL.

Tilbys som enkeltkurs

Nei

Arrangement av Agder League

Emnekode: ALDM302

Emnenavn: AL Arrangement 302

Undervisningssemester: Vår 2026

Steder: Kristiansand, Arendal

Undervisningsspråk: Norsk

Eksamen: Karakter

Forkunnskapskrav

Kurset tilbys av Agder League (AL). Følgende kvalifiserer for opptak til ALDM302:

- Betalende medlem Agder League.
- Aktiv deltaker i Agder League.
- Ønske om å bidra til Agder League som organisasjon
- Ønske om å lære mer om organisasjonsbygging
- Gjennomført og bestått kurs ALDM101 og ALDM202



Relevans i kursprogrammet

Emnet bygger videre på grunnleggende emne i AL kurs ALDM101 som er en forutsetning for kurs i AL, og ALDM202. Kurset er tilrettelagt for de som ønsker å videreutvikle seg.

Læringsutbytte

Etter fullført emne har deltaker følgende læringsutbytte:

Kunnskap:

Deltaker

- Kjennskap til D&D 5e systemet
- Kjennskap til Wizard of the Coast: Adventurers League
- Kjennskap til historien i Forgotten Realms (lore)
- Kjennskap til organisasjonen Agder League
- Kjennskap til de ulike menneske- og ledertyper
- Kjennskap til de ulike verktøy som leder i Agder League
- Kjennskap til ulike roller i organisasjonsarbeid
- Kjennskap til drift og økonomi arbeid i et styre
- Kjennskap til prosesser for utvikling av organisasjon
- Grunnleggende forståelse for demokratiske prosesser
- Grunnleggende forståelse av å lage gode arrangement
- Kjennskap til planlegging, markedsføring, administrering og gjennomføring av ulike arrangement i regi Agder League.
- Kjennskap til nettverket, og hvordan man videreutvikler dette.
- Kjennskap til søknadsprosesser og hvor man kan finne økonomisk støtte.
- Kjennskap til gjeldende GDPR lovverk, taushetsplikt og ansvar ved arrangement.

Ferdigheter:

Deltaker

- Kan være DM på eget D&D 5e bord
- Kan være DM i en DDAL kampanje



- Medarbeider aktivt i Agder League
- Kan håndtere ulike medlemmer og få disse til å jobbe godt sammen
- Kontroll og oversikt på verktøy og teknikker som leder i AL
- Kan bidra til utvikling i organisasjoner
- Kan starte en egen avdeling i Agder League
- Planlegge og gjennomføre arrangement i regi Agder League.
- Søke og behandle søknader for økonomisk støtte.
- Markedsføre og lage innhold til arrangement i regi Agder League.
- Administrere billettsalg, kiosksalg, innkjøp og grunnleggende økonomistyring.

Generell kompetanse:

Deltaker

- Innehar gode ferdigheter til å være DM
- Godt rustet til å lede og utvikle en avdeling i Agder League
- God kjennskap til styrearbeid og organisasjonsbygging
- Lage gode arrangement for Agder League
- Ivareta arrangement deltakere etter gjeldende lovverk.

Innhold

Arbeids- og undervisningsformer

- Modul 1 Samlingsbasert kurs digitalt, 2 timer
- Modul 2 Samlingsbasert kurs digitalt, 2 timer
- Modul 3 Samlingsbasert kurs digitalt, 1,5 timer
- Modul 4 Samlingsbasert kurs digitalt, 1,5 timer
- Eksamen

Arbeidsomfang

7,5 undervisningstimer med forberedelser og evalueringer. (125 - 150 timer)



Arbeidskrav

Følgende arbeidskrav må være godkjent innen oppgitte frister for å få kurs diplom:

- Aktiv deltagelse i ALDM101. Det aksepteres et ikke-kompensert forfall i etter avtale med kursholder. Alternativt kan man ta modulene over tid, dersom man ikke har anledning til å gjennomføre alle i ett semester.
- Deltagelse som avdelingsleder i Agder League eller
- Et ansvarsområde, hvor man er med i et tillitsverv. Det aksepteres et ikke-kompensert forfall etter avtale med kursholder.
- Gjennomført og bestått ALDM101.

Vurderingsuttrykk arbeidskrav

Godkjent / Ikke godkjent, med kommentarer.

Avsluttende vurdering

Vurderingen i emnet består av en hjemmeeksamen over 4 uker, samt totalvurdering av lederforståelse og evner gjennom kurset. Denne skal inneholde:

- Sosiale bidrag og lojalitet til felleskapet.
- Fleksibilitet, evne tilpasse seg endringer og nye omstendigheter
- Evne til å samspille, samskape og medvirke til utvikling av Agder League.
- Evne til å planlegge og administrere et forsvarlig arrangement i regi Agder League.

Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering

Karakter (1-6), med kommentarer, hvor 6 er beste karakter. Intern sensor.

Tillatte hjelpemidler

Alle

Eksamensspråk

Norsk, men annet morsmål kan godtas.

Praksis

Tillitsverv og lederansvar

Evaluerings av kurset

Det vil bli foretatt evneevaluering i henhold til kvalitetssystemet for AL.



Tilbys som enkeltkurs

Nei

D&D kurs for Agder League Dungeon Master

Emnekode: ALDM203

Emnenavn: TTRPG DM 203

Undervisningssemester: høst

Steder: Arendal

Undervisningsspråk: Norsk

Eksamen: Bestått/ikke bestått

Forkunnskapskrav

Kurset tilbys av Agder League (AL). Følgende kvalifiserer for opptak til ALDM101:

- Betalende medlem Agder League.
- Aktiv deltaker i Agder League.
- Ønske om å være Dungeon Master (DM) for eget bord
- Ønske om å lære mer om Table Top Roleplaying Games (TTRPG)
- Gjennomført og bestått kurs ALDM101

Relevans i kursprogrammet

Emnet bygger videre på grunnleggende emne i AL kurs for DM, ALDM101, som er en forutsetning for kurs i AL. Kurset er tilrettelagt for de som ønsker å videreutvikle seg, samt et opptakskrav for DM kurset ALDM303, TTRPG Utvikling kurset.

Læringsutbytte

Etter fullført emne har deltaker følgende læringsutbytte:

Kunnskap:

Deltaker



- Kjennskap til D&D 5e systemet
- Kjennskap til ulike rollespill og system
- Kjennskap til Wizard of the Coast: Adventurers League
- Kjennskap til historien i Forgotten Realms (lore)
- Kjennskap til de ulike verktøy som DM

Ferdigheter:

Deltaker

- Kan være DM på eget D&D 5e bord
- Kan være DM på ulike bord
- Medarbeider aktivt i Agder League lokalt
- Kan håndtere alle typer spillere og få disse til å jobbe godt sammen
- Kontroll og oversikt på verktøy og teknikker som DM

Generell kompetanse:

Deltaker

- Innehar gode ferdigheter til å være DM
- Godt rustet til å være DM i ulike settinger og moduler

Innhold

Arbeids- og undervisningsformer

- Modul 1 Samlingsbasert kurs i Kristiansand (søgne), 4 timer
 - Innføring i ulike D&D rollespill verdener
 - Fordypning i organisering av spill
 - Case, lage eventyr og DM plan for kurset
- Modul 2 Samlingsbasert kurs i Kristiansand (søgne), 4 timer
 - Innføring i ulike D&D rollespill systemer
 - Case 1, DM rulling (halvparten av deltakerne kjører eventyr)
- Modul 3 Samlingsbasert kurs i Kristiansand (Søgne), 4 timer



- Innføring gruppedynamikk og gruppepsykologi
 - DM verktøy
 - Case 2, DM rulling (halvparten av deltakerne kjører eventyr)
- Modul 4 Oppsummering, Kristiansand (søgne), 4 timer
 - Rullerende Spilling
 - Evaluering og Veiledning
 - Oppsummering

Arbeidsomfang

16 undervisningstimer med forberedelser og evalueringer. (125 - 150 timer)

Arbeidskrav

Følgende arbeidskrav må være godkjent innen oppgitte frister for å få kurs diplom:

- Aktiv deltagelse i ALDM101. Det aksepteres et ikke-kompensert forfall i etter avtale med kursholder. Alternativt kan man ta modulene over tid, dersom man ikke har anledning til å gjennomføre alle i ett semester.
- Deltagelse som DM i Agder League
- Gjennomført og bestått ALDM101.

Vurderingsuttrykk arbeidskrav

Godkjent / Ikke godkjent, med kommentarer.

Avsluttende vurdering

Vurderingen i emnet består av en 3 timers økt som DM, samt totalvurdering av DM evner gjennom kurset og Sverige turen gitt av kursholder. Denne skal inneholde:

- Planlagt start og avslutning etter klokken på planlagte tidspunkt, med innlagt pause.
- Fremlegging av plan for økten skriftlig eller muntlig til kursholder.
- Godkjent introduksjon for spillerne.
- Ha en sammenhengende og meningsfull økt, hvor alle spillere deltar aktivt gjennom økten og opplever samhold og meningsfullt innhold.
- Følge reglene i D&D 5e, innenfor AL CoC



- Legge til rette for en avslutning eller klimaks i økten som oppleves meningsfull
- Avslutte med belønning
- Gjennomføre økten etter plan.
- Evne til å samspille, samskape og medvirke til en felles opplevelse og eventyr.

Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering

Bestått / Ikke bestått, med evaluering.

Tillatte hjelpemidler

Alle

Spillspråk

Norsk, men spillere med annet morsmål kan bruke engelsk i spillet.

Praksis

Ingen

Evaluering av kurset

Det vil bli foretatt evneevaluering i henhold til kvalitetssystemet for AL.

Tilbys som enkeltkurs

Nei

D&D Utvikler

Emnekode: ALDM303

Emnenavn: TTRPG Utvikling 303

Undervisningssemester: 2028

Steder: Kristiansand, Arendal

Undervisningsspråk: Norsk

Eksamen: Karakter

Forkunnskapskrav

Kurset tilbys av Agder League (AL). Følgende kvalifiserer for opptak til ALDM101:



- Betalende medlem Agder League.
- Aktiv deltaker i Agder League.
- Ønske om å være Dungeon Master (DM) for eget bord
- Gjennomført og bestått kurs ALDM101 og ALDM203

Relevans i kursprogrammet

Emnet bygger videre på grunnleggende emne i AL kurs for DM, ALDM101 og ALDM203 i AL. Kurset er tilrettelagt for de som ønsker å jobbe med utvikling av systemer, lage egne kampanjer med tilhørende produksjon og markedsføring, samt at man vil videreutvikle skreddersydde klasser og raser, kjent som «Unearthed Arcana» (UA) eller «homebrew» (hjemmelaget) i rollespill terminologien. I tillegg vil vi se på ulike måter å få ditt eget materiale offisielt godkjent eller annerkjent på ulike plattformer.

Læringsutbytte

Etter fullført emne har deltaker følgende læringsutbytte:

Kunnskap:

Deltaker

- Kjennskap til D&D 5e systemet
- Kjennskap til ulike rollespill system
- Kjennskap til Wizard of the Coast og Adventurers League
- Kjennskap til UA og ulike plattformer for godkjenning av egenlaget materiale
- Kjennskap til de ulike spillertyper
- Kjennskap til markedsførings verktøy
- Oversikt over ulike markeder og hvilke format som passer best
- Kjennskap til ulike verktøy som DM
- Kunnskap om utvikling av rollespill elementer
- Grunnleggende innføring i markedsøkonomi og gjeldende lovverk

Ferdigheter:

Deltaker

- Kan være DM på eget D&D 5e bord



- Kan være DM på alle former for rollespill
- Medarbeider aktivt i Agder League lokalt
- Kontroll og oversikt på verktøy og teknikker som DM
- Kan utvikle egne rollespill med de elementene som kreves
- Kan formidle og etablere rollespill på ulike nivå og arena

Generell kompetanse:

Deltaker

- Innehar gode ferdigheter til å være DM
- Kvalifisert til å lage egne kampanjer og system
- Formidle egenlaget materiale

Innhold

Arbeids- og undervisningsformer

- Modul 1 Samlingsbasert kurs digitalt, 2 timer
- Modul 2 Samlingsbasert kurs i digitalt, 2 timer
- Modul 3 Samlingsbasert kurs digitalt, 2 timer
- Modul 4 Samlingsbasert kurs digitalt, 2 timer

Arbeidsomfang

8 undervisningstimer med forberedelser og evalueringer. (125-150 timer)

Arbeidskrav

Følgende arbeidskrav må være godkjent innen oppgitte frister for å få kurs diplom:

- Aktiv deltagelse i ALDM101 og ALDM203. Det aksepteres et ikke-kompensert forfall i etter avtale med kursholder. Alternativt kan man ta modulene over tid, dersom man ikke har anledning til å gjennomføre alle i ett semester.
- Gjennomført og bestått ALDM101 og ALDM203.

Vurderingsuttrykk arbeidskrav

Lage en egenprodusert, til godkjenning



Avsluttende vurdering

Vurderingen i emnet består av å lage noe eget som man vil lansere offesielt, samt totalvurdering av utviklers evner gjennom kurset. Denne skal inneholde:

- Planlegge og lage en egen produksjon.
- Gjennomføre produksjon etter plan.
- Fleksibilitet, evne tilpasse seg endringer og nye omstendigheter

Produksjonen skal gjennomføres etter egne retningslinjer for AL. Utvikler og produsent har til enhver tid alle rettigheter og eierskap over sitt åndsverk, og kan uten forbehold nekte AL å benytte dette på sine plattformer. AL skal være en tilrettelegger og støtte for produksjonen underveis. Det vil bli gitt anledning til at AL fremmer dette på sine plattformer på utviklers premiss.

Vurderingsuttrykk avsluttende vurdering

Karakter (1-6), med kommentarer, hvor 6 er beste karakter. Intern sensor.

Tillatte hjelpemidler

Alle

Spillspråk

Norsk, men spillere med annet morsmål kan bruke engelsk i spillet.

Praksis

Egen produksjon.

Evaluerings av kurset

Det vil bli foretatt evneevaluering i henhold til kvalitetssystemet for AL.

Tilbys som enkeltkurs

Nei

Creative

Emnekode: ALDM204

Emnenavn: AL Creative

Undervisningssemester: Høst

Steder: Kristiansand, Arendal



Undervisningsspråk: Norsk

Eksamen: Ingen

AL holder faste samlinger og kurs hvor vi lager ting sammen, ved behov og nok deltakere. Listen under er ikke uttømmende, men eksempler på hva vi lager sammen:

- AL Crafts
 - Printing av miniatyrer
 - Maling av miniatyrer
 - Lage terninger
- AL Cosplay
 - Sying av klær
 - Design av klær
 - Lage rustninger
 - Lage kostyme effekter
- AL Historic
 - Trearbeid
 - Lærarbeid

Det kreves ingen forkunnskaper for å være med, og AL vil tilstrebe å dekke utstyr der det er bærekraftig og fornuftig for Agder League.

Marked

Emnekode: ALDM304

Emnenavn: AL Marked

Undervisningssemester: Vår 2027

Steder: Kristiansand (Sogndalen)

Undervisningsspråk: Norsk

Eksamen: Ingen

AL bygger opp en nettbutikk hvor vi kan selge varer vi eller våre partnere produserer. Listen under er ikke uttømmende, men eksempler på hva vi vil produsere og selge er:

- Nettbutikk
 - Samarbeid med partnere
 - Bøker og grunnleggende ttrpg utstyr



- Egen produsert utstyr
- Markeds plass
 - Visningsplass for Creative og vår produksjon
 - AL materiale, for AL
 - Samlinger for medarbeidere
- Produksjon
 - Duker med grid
 - Rollespill bord
 - Miniaturer
 - Effekter

For å bli med i marked, kreves det nivå 2 (201,202. 203 og/eller deltakelse i 204) av deltakerne. Dette for å sikre at de som har ansvar for formidling av varer og produksjon har en god forståelse av AL og bidrar aktivt til å bygge organisasjonen.