Table of contents
Home
Rules
Introduction
Character Creation
Gameplay
Combat
Equipment
Magic
Factions
Lore
Appendix

Gameplay

Overview

Gameplay in Ashes of the Fallen Crown is driven by player choice, exploration, and consequence. Most sessions begin with the party receiving a mission, a rumor, or a problem that needs solving, and from there the path forward is largely up to the players. There is no single correct way to approach any given situation.

The game is played in sessions, typically lasting three to four hours. Between sessions, the world continues to move. Factions act, time passes, and the consequences of earlier decisions have room to develop. Players are encouraged to think about what their characters would do during downtime, not just during active play.

Exploration

Exploration is a core pillar of the game. The Ashlands are vast, dangerous, and full of things worth finding. Players can travel between settlements, delve into ruins, and venture into the wilderness in search of resources, secrets, and opportunities.

Travel is handled abstractly. Rather than tracking every step, the GM describes the journey and calls for checks when something interesting or dangerous happens along the way. Getting lost, encountering hostile creatures, or finding a hidden shortcut are all possibilities.

Ruins and dungeons are explored room by room. The GM describes what the party sees, and players decide how they want to proceed. Searching for traps, listening at doors, and managing light sources are all relevant considerations in these environments.

Social Interaction

Social interaction is handled through roleplay first and dice second. Players should speak in character when dealing with NPCs, and the GM will call for checks when the outcome is uncertain. Persuasion, deception, and intimidation are all valid approaches depending on the situation and the character.

Reputation matters. How the party is perceived by factions, settlements, and individuals can open doors or close them. Actions that are widely known will have consequences, and players should be aware that their choices are not always private.

Resting and Recovery

Characters can take short rests to recover some of their resources. A short rest lasts about an hour and allows the party to eat, tend to wounds, and catch their breath. Long rests require a safe place to sleep and last at least eight hours.

Hit points and other resources are detailed in the Combat section. Recovery rates are intentionally slow to make resource management meaningful.

Downtime

Between sessions, characters have downtime to pursue personal goals, craft items, train skills, or engage in activities that do not fit neatly into a session. The GM may ask players what their characters are doing during downtime, or players may volunteer this information.

Downtime activities can include crafting, research, training, working a trade, or simply resting and recovering. Some activities require resources or time, and the GM will adjudicate what is possible.

Death and Dying

When a character reaches zero hit points, they fall unconscious and begin making death saving throws. Three successes stabilize the character. Three failures result in death. Allies can also stabilize a dying character with a healing action.

Death is permanent. When a character dies, the player creates a new character and joins the party at the next session. The new character may be introduced through a rescue, a recruitment, or simply arriving on the scene.

Leveling Up

Characters gain experience points by completing objectives, overcoming challenges, and roleplaying well. When enough experience is earned, the character advances to the next level. Leveling up typically happens between sessions.

Each level grants new abilities, increased hit points, and improvements to existing skills. The specific benefits depend on the character's class and are detailed in the Character Creation section.

Rules Disputes

The GM has the final say on how rules are applied. If a player disagrees with a ruling, they may discuss it after the session, but the ruling stands during play. The goal is to keep the game moving and fun, not to litigate every edge case.

If a rule is unclear or missing, the GM will make a reasonable decision and note it for future reference. Consistency is more important than perfection.

Safety and Boundaries

Before the first session, the group will discuss any content boundaries that players want to establish. This includes topics that should be avoided entirely and topics that should be handled with care. These boundaries are non-negotiable and will be respected by the GM and all players.

If something in play makes a player uncomfortable, they can say so at any time. The GM will adjust the scene or move on. No explanation is required.

Pacing

The GM is responsible for pacing the session. This means knowing when to push the story forward and when to let players linger. Some sessions will be action-heavy, others will be mostly talking. Both are valid.

If a session is running long, the GM may suggest wrapping up a scene or moving to the next one. If players are stuck, the GM may offer hints or introduce a new complication to get things moving.

Player Responsibilities

Players are responsible for tracking their own resources, keeping their character sheets up to date, and showing up prepared. They should also be respectful of other players' time and attention.

Missing sessions without notice is disruptive. If a player cannot attend, they should let the group know as far in advance as possible.

Combat

Combat is dangerous and should be avoided when possible. When it does occur, it is resolved in rounds, with each character taking a turn in initiative order. Actions, movement, and reactions are all limited per round.

Attacks are resolved with a roll against the target's armor class. Damage is then rolled and applied to hit points. Critical hits and critical misses have special effects.

Initiative

Initiative is rolled at the start of combat. Characters act in order from highest to lowest. Ties are broken by dexterity score.

Actions in Combat

On your turn you can move and take one action. Common actions include attacking, casting a spell, using an item, or trying to escape. Some abilities allow bonus actions or reactions.

Cover

Cover can protect characters from attacks. Half cover gives a bonus to armor class. Three-quarters cover gives a larger bonus. Full cover means the target cannot be attacked directly.

Conditions

Conditions are effects that alter a character's capabilities. Examples include poisoned, stunned, and prone. Each condition has specific rules for how it affects movement, attacks, and saving throws.

Death and Dying

When a character reaches zero hit points, they fall unconscious and begin making death saving throws. Three successes stabilize the character. Three failures result in death.

Equipment

Characters can carry a variety of equipment, from weapons and armor to tools and supplies. Encumbrance is tracked by weight, and characters can only carry so much before they become slowed.

Weapons are divided into simple and martial categories, with ranged and melee variants. Armor ranges from light leather to heavy plate, with shields providing additional protection.

Weapons

Weapons deal damage when they hit. Each weapon has a damage die and a damage type. Some weapons have special properties, such as reach or the ability to be thrown.

Armor

Armor increases a character's armor class. Heavier armor offers better protection but may impose penalties on stealth checks and movement.

Adventuring Gear

Adventuring gear includes rope, torches, rations, and other supplies. Characters can buy these at settlements or find them in the wilderness.

Tools

Tools are used for crafting, repairing, and other specialized tasks. Proficiency with a tool adds a bonus to checks made with it.

Mounts and Vehicles

Mounts can carry more than characters can on foot. Horses are common, but other creatures can be tamed or trained. Vehicles include carts and wagons.

Trade Goods

Trade goods are used for barter and have value in settlements. Common trade goods include metal, cloth, and food.

Magic

Magic is rare and feared in the Ashlands. Most people have never seen a spell cast, and those who practice it openly are often viewed with suspicion. Despite this, magic is a powerful force in the world and can be found in ancient ruins, artifacts, and the hands of those who have studied it.

There are several traditions of magic, each with its own rules and limitations. Characters can learn spells from a tradition, but they must find a teacher or a source of knowledge to do so.

Spellcasting

Spellcasting requires a focus, such as a wand, staff, or holy symbol. Components may also be required, including verbal, somatic, and material components.

Spell Slots

Spell slots determine how many spells a character can cast before resting. Higher-level spells require higher-level slots.

Rituals

Rituals are spells that can be cast without using a spell slot, but they take much longer to complete. They are often used for utility and preparation.

Concentration

Some spells require concentration to maintain. If a character loses concentration, the spell ends. Concentration can be broken by taking damage or by casting another concentration spell.

Factions

The Ashlands are home to several factions, each with its own goals, resources, and influence. Factions can be allies, rivals, or neutral parties, and the party's relationship with them can change over time.

Reputation with factions is tracked by the GM. Actions that help or hinder a faction will be noted, and the faction will respond accordingly.

The Ashen Crown

The Ashen Crown is the ruling power in the largest settlement. They control trade, taxation, and the city guard. Their goals are stability and profit.

The Ember Guild

The Ember Guild is a merchant organization that controls much of the trade in rare goods. They are wealthy and well-connected.

The Hollow Order

The Hollow Order is a religious group that worships the spirits of the dead. They are feared and respected in equal measure.

The Free Riders

The Free Riders are a loose confederation of nomadic tribes. They are skilled horsemen and fierce warriors.

Lore

The world of Ashes of the Fallen Crown has a long history, much of which is forgotten or lost. Ancient ruins and artifacts hint at a time when magic was common and civilization was more advanced.

The current era began after the Fall, a cataclysm that destroyed the old world and left the Ashlands in ruin. The Fallen Crown was one of the last symbols of the old order, and its loss is still felt today.

The Fall

The Fall was a cataclysm that destroyed the old world. The cause is unknown, but it left the Ashlands in ruin and scattered the survivors.

The Fallen Crown

The Fallen Crown was the symbol of the old order. It was lost during the Fall and has never been recovered.

Ancient Ruins

Ancient ruins are scattered throughout the Ashlands. They contain artifacts, knowledge, and dangers from the old world.

Artifacts

Artifacts are powerful objects from the old world. They can be found in ruins or traded for, and they are highly valued.

Appendix

The appendix contains reference material, including tables, lists, and quick-reference guides. It is not meant to be read cover to cover, but rather consulted as needed during play.

Random Encounter Tables

Random encounter tables can be used to generate encounters while traveling or exploring. Roll a die and consult the table for the result.

Quick Reference

A quick reference guide to the most common rules and tables. Useful for new players and for the GM during play.

Glossary

A glossary of terms used in the game. Includes definitions of rules terms, lore terms, and slang.

Index

An index of all pages in the book. Use it to find the page you are looking for.

Rate this page:

+1

Comments (0)

Sign in or create an account to comment.

Powered by Wikidot.com
Unless otherwise stated, the content of this page is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 License
Report this page | Flag as objectionable

de choses avec une heure de ton travail.

En tout cas, moi je trouve que les manifestants du pouvoir d'achat (style gilets jaunes) sont finalement très compatibles avec le néo-libéralisme. Ils sont juste en désaccord sur la redistribution des richesses, mais ils souhaitent tous produire et distribuer plus de richesses, y compris des richesses qui détruisent la planète (le mouvement des gilets jaunes a débuté avec l'application de la taxe carbone, qui est probablement pourtant l'impôt le plus vertueux jamais imaginé). Je trouve que l'argument de l'arbitrage entre la pauvreté et l'environnement est entendable, mais il faut l'assumer.

Et au passage, l'argument de la redistribution est un peu dangereux parce qu'il ne fonctionne que s'il s'arrête aux frontières. Si on doit redistribuer les richesses à tous les pauvres du monde, alors le flux s'inverse et c'est les gilets jaunes qui vont devoir partager avec les Pakistanais et les Maliens.

Répondre

[^] # Re: Pareil avec mon batteur électrique

Posté par **arnaudus** le 10 novembre 2026 à 10:02. Évalué à 5 (+2/-0).

> c'est les gilets jaunes qui vont devoir partager avec les Pakistanais et les Maliens.

C'est vrai qu'un monde qui ne repose pas sur l'exploitation, ce serait "dangereux". Tout est dit je crois. Fais attention à ce que tu dis.

Répondre

[^] # Re: Pareil avec mon batteur électrique

Posté par **Renault** (site web personnel) le 10 novembre 2026 à 10:13. Évalué à 6 (+3/-0).

> Le pouvoir d'achat, c'est la quantité de richesses que tu peux avoir. À manger, un logement, de l'énergie, de la culture, des services, etc. Quand tu demandes une augmentation de ton pouvoir d'achat, tu demandes d'accéder à plus de richesses. C'est par définition, c'est ce que veut dire ce mot. Et mon argument, c'est que si tu veux distribuer plus de richesses, il faut produire plus de richesses, donc croissance du PIB et tout ce qui va avec (et notamment les gains de productivité et la destruction de l'environnement).

Pas forcément, c'est sans doute la manière classique de voir les choses et les politiques qu'on tente de mener depuis longtemps mais cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas d'autres approches.

Déjà, il faut différencier la question individuelle de la question nationale. Dans le pays (la France) il y a des gens qui vivent dans l'opulence, qui gaspillent énormément de ressources et d'autres qui en manquent cruellement. Donc quand les pauvres réclament plus de pouvoir d'achat, l'enjeu n'est pas forcément de produire plus, mais de mieux redistribuer la richesse existante.

Il y a aussi des domaines où investir un peu plus aujourd'hui permet à long terme de consommer moins à confort équivalent voire meilleur. Inutile de rappeler l'énergie gaspillé par des logements mal isolés, par le tout voiture thermique, etc. qui coûtent beaucoup d'argent et pour lesquels il y a des alternatives permettant de réduire notre facture. De même en santé avec une meilleure prévention et certains changements de société qui peuvent s'avérer payants de ce côté là aussi.

Bref, demander plus de pouvoir d'achat pour les plus pauvres ne nécessite pas forcément une croissance du PIB. C'est la voie la plus simple politiquement mais ça a ses limites et nous le voyons aujourd'hui.

> Pour les merdouilles en plastique qui viennent par Amazon, c'est pareil, mais à l'échelle mondiale. Soit les ouvriers Chinois travaillent plus ou plus vite, soit tu travailles plus ou plus vite, mais quoi qu'il en soit tu ne peux pas magiquement acheter plus de choses avec une heure de ton travail.

Ou alors aussi que les personnes les plus riches achètent moins de services et de produits totalement dispensables pour en laisser plus aux autres ? On appellerait ça la solidarité, le partage, etc. Des valeurs qu'on enseigne pourtant aux jeunes enfants. Je sais, c'est disruptif.

> En tout cas, moi je trouve que les manifestants du pouvoir d'achat (style gilets jaunes) sont finalement très compatibles avec le néo-libéralisme. Ils sont juste en désaccord sur la redistribution des richesses, mais ils souhaitent tous produire et distribuer plus de richesses, y compris des richesses qui détruisent la planète (le mouvement des gilets jaunes a débuté avec l'application de la taxe carbone, qui est probablement pourtant l'impôt le plus vertueux jamais imaginé). Je trouve que l'argument de l'arbitrage entre la pauvreté et l'environnement est entendable, mais il faut l'assumer.

Tout le monde dans les gilets jaunes ou les manifestations du 17 octobre ne sont pas en situation de pauvreté et ne sont pas forcément à gauche sur le plan politique. Et alors ?

Par exemple pour la taxe carbone, il y a un consensus assez clair qu'il faut un volet social à cet impôt ce que d'ailleurs l'UE exigera pour l'extension de l'ETS au chauffage ou au carburant routier (même si ça reste limité ce qu'ils demandent). L'objectif est que cet impôt aide à décarboner en incitant à changer des comportements mais les moyens financiers dégagés doivent aussi aider les plus pauvres à effectuer cette transition et à ne pas subir la double peine (payer plus cher et rester bloqués)... ce que Macron n'a pas fait.

> Et au passage, l'argument de la redistribution est un peu dangereux parce qu'il ne fonctionne que s'il s'arrête aux frontières. Si on doit redistribuer les richesses à tous les pauvres du monde, alors le flux s'inverse et c'est les gilets jaunes qui vont devoir partager avec les Pakistanais et les Maliens.

Si on regarde par exemple un sondage sur la question de l'aide au développement https://legrandcontinent.eu/fr/2026/11/09/la-france-et-la-bessure-de-la-grandeur/ (partie 5 de l'article), on voit que les électeurs à gauche de l'échiquier politiques sont les plus à même de soutenir voire augmenter l'aide au développement contrairement au gouvernement ou plus à droite encore. Quelle surprise.

Donc non il n'y a pas de contradiction à vouloir une plus grande justice sociale en France et à l'étranger. Je pense que les pauvres de France auraient bien moins de soucis à distribuer leurs richesses propres s'ils parvenaient à subvenir à leurs besoins essentiels sans qu'il y ait en même temps beaucoup de personnes qui font un gaspillage monstre des richesses existantes.

Répondre

[^] # Re: Pareil avec mon batteur électrique

Posté par **Dragon** le 09 novembre 2026 à 18:29. Évalué à 5 (+2/-0).

> Clairement pas, si tu veux des logements

tu n'as pas à faire croître toute l'économie pour autant, tout est agrégé dans un gloubiboulga informe. Ni à exploiter plus de ressources pour ça qu'on l'a fait par le passé.

Répondre

[^] # Re: Pareil avec mon batteur électrique

Posté par **arnaudus** le 10 novembre 2026 à 11:12. Évalué à 3 (+0/-0).

> Clairement pas, si tu veux des logements tu n'as pas à faire croître toute l'économie pour autant, tout est agrégé dans un gloubiboulga informe.

Je ne comprends pas l'argument de gloubiboulga informe. L'économie est complexe, et la macroéconomie encore plus, mais ça ne veut pas dire qu'on ne peut pas dire qu'on peut dire n'importe quoi sans que ça soit vrai ou faux.

Si tu veux des logements, il faut trouver du foncier (prendre sur les champs et les espaces naturels s'il n'y a que ça de disponible), construire des immeubles, construire les infrastructures qui les desservent; récouvrir ou réhabiliter l'existant. Il faut des milliers d'ouvriers, des milliers de camions, des milliers de tonnes de ciment, de plastique, de bitume, de métaux. Si tu veux exploiter les logements vacants, ils ne sont pas dans les zones en tension : il faut déplacer les gens sur de grandes distances, ou construire l'activité économique (entreprises, infrastructures...) dans de nouveaux bassins.

Le bâtiment, c'est 5 à 8% du PIB, et 1/3 des ressources naturelles exploitées, et ça, ça doit donc forcément croître. Ton plan de décroissance doit donc compenser cette croissance avec encore plus de décroissance dans le reste (le tourisme? le santé? la culture? le commerce? le tertiaire non-marchand?)—bon courage.

En ce qui concerne l'exploitation de plus de ressources que par le passé : en effet, c'est impossible, parce que le pic a déjà été dépassé. +1.2% de logements par an dans les années 2000, + 1% dans les années 2010, + 0.8% dans les années 2020. Pourtant, avec la spéculation immobilière, ça devrait être de plus en plus rentable de construire des logements neufs. Tout ça, pour ne pas jouer les anti-ressources, cédant à une croissance énorme. Il y a des années, et le prix des matériaux de construction explosent (+25% depuis 2020).

Répondre

[^] # Re: Pareil avec mon batteur électrique

Posté par **fugitivig** le 09 novembre 2026 à 18:49. Évalué à 10 (+8/-0).

> Si tu veux plus de logements, plus de chauffage, plus de nourriture, plus de vêtements

Les gens ne manifestent pas parce qu'il y a des pénuries (il me semble qu'il y a beaucoup de logements vacants, le gaspillage alimentaire, ou de la surabondance de vêtements dans le monde riche), mais parce qu'ils n'ont pas les moyens.

Répondre

[^] # Re: Pareil avec mon batteur électrique

Posté par **gusto** le 10 novembre 2026 à 10:13. Évalué à 8 (+6/-0). Dernière modification le 10 novembre 2026 à 10:15.

> J'ai toujours trouvé étrange cette définition de la pauvreté (seuil de pauvreté = 50 % du revenu médian).

Ça voudrait dire qu'en multipliant les revenus de tout le monde par 2 ou par 10, il y a toujours autant de pauvres.

Ça impliquerait aussi que ce serait pauvre (selon cette définition au moins) un mini pas de pas pauvre se pose aussi différemment, ou de chauffage un peu plus cher : ça serait, dans un bon sens de rénovation, plus ce qu'on voit selon qu'un verre de vin à la moitié plein. Même si ça semble légitime d'un côté, c'est quand même bizarre, enfin pour moi ça ne semble pas.

Répondre

[^] # Re: Pareil avec mon batteur électrique

Posté par **Maxzor** le 09 novembre 2026 à 15:27. Évalué à 2 (+1/-1).

There, ce lien a l'air totalement pertinent pour alimenter ce débat : https://linuxfr.org/users/pingchimo/liens/quand-les-mythes-et-les-idees-recues-sur-le-covraiss-podcast-audio-france-inter

Répondre

[^] # Re: Pareil avec mon batteur électrique

Posté par **Glandos** le 09 novembre 2026 à 17:32. Évalué à 6 (+4/-0).

> Environ 90% du patrimoine des ultra-riches réside dans la France et elément de richesses produites à l'étranger.

Du coup, est-ce que 90% des richesses produites en France sont détenues au patrimoine des ultra-riches à l'étranger ?

Répondre

[^] # Re: Pareil avec mon batteur électrique

Posté par **arnaudus** le 09 novembre 2026 à 18:07. Évalué à 7 (+7/-0).

> Je ne sais pas si c'est une question sérieuse, mais en France les entreprises reversent ~ 60 milliards d'euros de dividendes, donc environ 2.5% du PIB. Environ 50% des actionnaires du CAC 40 sont non-résidents. Donc à la louche, il y a moins de 1% du PIB français qui part à l'étranger, mais je ne suis pas sûr de la précision de ces chiffres.

Répondre

[^] # Re: Pareil avec mon batteur électrique

Posté par **fugitivig** le 09 novembre 2026 à 18:14. Évalué à 7 (+7/-0).

Pour le premier point, je pensais, il me semble que tu es complètement hors sol sur le « pouvoir d'achat » : je ne crois pas qu'il y ait vraiment de revendications pour partir au Sri Lanka, une voiture électrique ou autres produits manufacturés pour reprendre tes exemples.

Tu as peut-être trop insisté par la pub ou le marketing pour croire que c'est que cela, mais les marchés que tu vois, c'est les conséquences de la progression de la pauvreté en France : « En France, plus d'une personne sur cinq a fait l'expérience de privations matérielles et sociales] entre 2022 et 2024 ». Le Monde, pour le citer, Insee). L'Insee est très réservé sur ce point : « Les ménages en situation de pauvreté sont aussi souvent ceux que l'on peut dire européenne (mais aussi...) »

> Les hausses de salaire ou les embauches de profs sont des mesures de redistribution qui dépendent de l'argent public, mais aussi d'une volonté de l'argent.

Là on ne s'est pas du tout compris : à la limite seuls les capitalistes ont "besoin" d'argent (et de croissance) pour avoir la plus grosse, mais le commun des gens n'utilise l'argent que comme proxy (bien pratique, certes) pour obtenir ce dont ils ont besoin. Je pense que la majorité des gens s'il avait l'argent parce que c'est comme ça que fonctionne la société, mais n'a rien à faire de plus que cela.

Par exemple j'ai découvert cet été que sur les gens comme la semaine dernière de (très) formule Incendio), les deux enquêtes du climat de la formation de conseil en développement ce jour et **bénévolement** avec leurs personnels, et même en dehors du jeu il y a une masse de travail qui est actuellement complètement bénévole, dans des métiers de service en particulier.

> 1. et pour ce que j'ai peut, à travers le PIB, mon travail (professionnel ou) considéré comme n'ajoutant aucune valeur au pays.

Répondre

[^] # Re: Pareil avec mon batteur électrique

Posté par **Ysaberak** le 09 novembre 2026 à 20:32. Évalué à 4 (+5/-1).

> Environ 90% du patrimoine des ultra-riches réside dans la France et elément de richesses produites à l'étranger.

Vu l'état mettre une pièce.