Movimentação:

A movimentação do seu personagem sempre se dá em ponto de vista Primeira Pessoa; sendo assim, ele poderá seguir em frente, virar à direita ou esquerda, ou ainda olhar para cima. Cada uma dessas ações consome um turno e gera a possibilidade de novos eventos, como surgimento de inimigos ou investigações sobre o local.

* **Frente:** O seu personagem seguirá em frente, 12h, 10 passos;
* **Esquerda:** O seu personagem virará para a esquerda, 9h, e seguirá por 10 passos;
* **Direita:** O seu personagem virará para a direita, e seguirá por 10 passos.
* **Olhar para Cima:** O seu personagem irá olhar para cima. Essa opção oferece um recurso de localização, e retorna uma pequena dica da posição que o seu personagem se encontra no Labirinto. (ESSA OPÇÃO SÓ FUNCIONA ENQUANTO NA LOCALIZAÇÃO “*LABIRINTO”*).

Combate:

A aba Combate engloba não só as mecânicas de luta do jogo, como também atributos básicos do seu personagem. Comecemos por elas:

* **Vida:** Atributo básico do seu personagem. Se chegar a zero, você morre e retorna do primeiro ponto de origem. O jogador por perder vida durante o combate, assim como por tomar escolhas erradas ao longo da campanha. A vida pode ser recuperada utilizando a meditação, na entrada de cada Portal, mas isso reinicia os inimigos comuns ao longo do caminho.
* **Sanidade:** Atributo básico do seu personagem. Interfere diretamente na jogabilidade. A Sanidade se refere a sua capacidade de se manter são em meio aos cenários absurdos, improváveis e *insanos* que o jogador será colocado contra. Investigar alguns mistérios sem preparo, enfrentar inimigos sem cuidado ou até mesmo entender que esse é apenas um desafio comum, e que sua lâmina te guiará com segurança vai custar mais do que apenas sua vida.

Os atributos básicos te acompanharão por toda a sua jornada, e são os principais alvos das suas escolhas. Sua Vida pode ser recuperada 2 vezes dentro do ambiente Labirinto, mais Uma vez em cada Ambiente extra. Embora a única consequência sobre perda de Vida seja a morte do seu personagem, e o reinício da sua Aventura, é extremamente recomendado ser precavido em relação à mesma, visto que vários inimigos podem te matar de surpresa.

Por outro lado, a Sanidade é seu medidor PRINCIPAL durante a jornada. O Labirinto testa sua resiliência física, mas força seu mental até o limite. Todas as ações, com exceção de movimentação, alteram seu status de Sanidade. A quantidade e maneira como cada uma delas altera seu status será indicado na ação. Tenha em mente que quanto menor sua Sanidade, mais você verá dentro do Labirinto, e é impossível sair dele se mantendo totalmente são. Entretanto, ao mesmo tempo, nem tudo o que você verá é real.

A Sanidade possui 4 estágios:

* Entre 100 e 75: Sua Sanidade não foi alterada o suficiente para que você sinta efeitos ao redor. Você continua atacando inimigos primeiro, não tem bifurcações extras no caminho, portanto não possui modificações enquanto nesse patamar;
* Entre 74 e 50: Sua Sanidade começa a baixar para um estado no qual realidade e fantasia se misturam. Inimigos com INICIATIVA atacarão primeiro, mas você também libera novos caminhos ao longo da jogatina, alguns com segredos e outros com armadilhas mortais...
* Entre 49 e 25: Você se aventurou sem preparo e confiou demais em si mesmo, e a jornada começa a cobrar seu preço agora. Todos os inimigos com INICIATIVA ou LONGO ALCANCE atacam primeiro, e inimigos de ataque tipo Corpo a Corpo causam dano aumentado. Mais portas do Obscuro se abrem, mas você já não sabe mais se elas te ajudam ou atrapalham;
* Entre 24 e 1: Você entende que Sanidade nunca foi real, e abraça sua Loucura. Todos os inimigos atacam primeiro e causam dano adicional. Todas as suas escolhas serão caóticas, e você não tem mais certeza do que está fazendo, para onde está indo, e nem mesmo de quem você é. O Abismo se fascina com você.
* Valor 0: Loucura. Você se tornou a Loucura, abraçou seus demônios e se tornou parte do Labirinto. Desista de tudo o que você já foi, do que você é, e do que você poderia ser enquanto abraça o Horror Cósmico e tem seu próprio ser apagado.

A única forma de perder o jogo é permitindo que sua Sanidade chegue a ZERO. Entretanto, você ainda pode recomeçar caso esse seja seu caso: abandone todas as esperanças, e batalhe numa sequência de 05 rounds até chegar no Abismo e ter seu progresso apagado. (Você só pode fazer isso 1 vez.)

Seguindo para o combate, a mecânica será de turnos, seguindo o seguinte fluxograma: