**FÚRIA**  
*Fonte: Vampiro: A Máscara, Guia do Sabá 3ª Ed, Pg 181/2*  
O indivíduo furioso tem uma grande dificuldade em controlar seus sentimentos de ódio e frustração. Quando confrontado com situações de tensão, um personagem com Fúria perde o controle, ataca seus ofensores (ou quem quer que ele +acredite ser seu ofensor+) com uma violência cega.  
Vampiros furiosos são cada vez mais comuns dentro do Sabá: parece que a sede de sangue e a violência da seita cria esse tipo de loucura. Além disso, um comportamento furioso costuma levar a outras Perturbações, pois o vampiro incontrolável se vê, cada vez com mais frequência, escravizado pela Besta.  
Os Cainitas com Fúria recebem uma penalidade igual a +2 adicionada à dificuldade de seus testes pra evitar o frenesi.  
  
  
**SUOR DE SANGUE**  
*Fonte: Vampiro: A Máscara, Guia do Sabá 3ª Ed, Pg 182*  
Em casos raros, um vampiro pode facilmente ficar tão nervoso e agitado que seu estado emocional passa a afetar o seu corpo. Da mesma forma que um mortal pode demonstrar nervosismo e suar frio, o vampiro pode ficar doente. O "suor", nesse caso, é composto de sangue que consegue abrir caminho até a pele do Cainita, Muitos outros vampiros consideram isso particularmente perturbador, já que o suor mancha as roupas e transforma o vampiro em questão em uma visão horrenda. Obviamente isso gera situações desconfortáveis nas quais os mortais também então envolvidos.  
Um vampiro com Suor de Sangue perde um ponto adicional de +vitae+ ao longo de cada noite, em que acorde de seu sono. Quase sempre esse sangue é visível, embora trocando de roupas e limpando a testa, o vampiro possa parecer "normal" por um breve período de tempo, antes de começar a formar gotas de sangue novamente. Além disso, o personagem age de maneira inquieta e nervosa.  
  
  
**GULA**  
*Fonte: Vampiro: A Máscara, Guia do Sabá 3ª Ed, Pg 182*  
Vampiros gulosos têm dificuldade em absorver seu sustento com moderação. Na mente de um Cainita glutão, por que parar quando se está apenas saciado? Por que não beber da +vitae+ intoxicante até estar cheio como um carrapato inchado? Esta perturbação é comum principalmente entre os anciões, que se entregaram a seus vícios por tanto tempo que acabaram perdendo a habilidade de controlar sua fome.  
Os vampiros que sofrem de Gula têm de gastar um ponto de força de Vontade quando querem parar de se alimentar de uma fonte, a menos que eles tenham atingido a capacidade máxima de sua Reserva de Sangue. Além disso, um personagem glutão entra automaticamente em frenesi se ele, vê, cheira ou sente o gosto de sangue enquanto está faminto (três ou menos Pontos de Sangue no organismo).  
  
  
**NINFOMANIA/SATIRÍASE**  
*Fonte: Vampiro: A Máscara, Guia do Sabá 3ª Ed, Pg 182/3*  
São notavelmente poucos os vampiros que negam subconscientemente seu estado não-vivo e continuam "sexualmente" atraídos por mortais, outros vampiros (e, em casos particularmente graves, outros amantes). É claro que a falta de habilidade de procriar de um vampiro, devido a seu estado de morto-vivo, torna inevitavelmente frustrantes e infrutíferas quaisquer cópulas que ele venha a realizar.  
No entanto, essas limitações não são obstáculos para os esforços daqueles que sofrem essa Perturbação, sendo que eles buscam o ato carnal com todas as suas forças. Gastando um Ponto de Sangue (v. Vampiro: A Máscara, páginas 138-139), o vampiro pode "funcionar" e até mesmo levar um parceiro ao clímax, desde que este não seja morto também. Os vampiros sob influência desta Perturbação emergem cada vez mais em atividades depravadas, na esperança de conseguir de alguma forma estimular os prazeres que lhe foram negados. De fato, além das relações hetero e homossexuais "normais", esses Cainitas podem se entregar à bestialidade, pedofilia, estupro e todos os tipos de atos vis.  
Um personagem com esta Perturbação está sempre "a perigo", e deveria tentar consumar quantas relações ele fosse capaz, de acordo com sua preferência (que pode muito bem mudar no decorrer da crônica). Esta Perturbação não tem nenhum efeito na mecânica de jogo e foi incluída mais como uma curiosidade do que uma regra usando dados.  
  
  
**SUPERCOMPENSAÇÃO**  
*Fonte: Vampiro: A Máscara, Guia do Sabá 3ª Ed, Pg 183*  
O medo de fracassar atormenta alguns vampiros; e este medo direciona todas as suas ações. Talvez o personagem tenha acabado de passar pelos Ritos de Criação ou talvez tenha estado bem próximo da Morte Final. De fato, pode ser que o personagem nutra uma falta de autoestima secreta que o leva a buscar limites cada vez mais distantes, de forma a se sentir digno. Qualquer que seja o caso, o vampiro com Supercompensação sempre se assegura de que suas tarefas serão sempre especularmente bem sucedidas.  
Um personagem com esta Perturbação nunca faz nada friamente; não vale a pena fazer só por fazer. Toda vez que uma tarefa importante surgir, o jogador do Cainita com supercompensação terá de gastar um ponto de Força de Vontade para garantir que a ação seja bem sucedida. Isso não precisa acontecer em todos os testes, somente naqueles de natureza crítica. Aconselha-se aos jogadores e Narradores que levem em consideração a Natureza do personagem ao aplicarem essa regra. Um Valentão pode ser forçado a gastar Força de Vontade em um combate físico, enquanto um Camaleão pode gastar Força de Vontade em teste de Manipulação; o gasto obrigatório não se aplica a situações tensas "genéricas", somente àquelas consideradas vitais pela personalidade do personagem.  
  
  
**FOBIA**  
*Fonte: Vampiro: A Máscara, Guia do Sabá 3ª Ed, Pg 183*  
Às vezes, a Besta deixa a marca de sua passagem como um medo debilitante e irracional. Embora a maioria dos vampiros do Sabá não admita, alguns deles adquiriram fobias que estão de alguma forma relacionadas a sua perda de controle. Alguns vampiros do Sabá acumularam vários desses terrores, símbolos de sua luta e derrota contra o eu interior. Uma fobia pode assumir qualquer forma, de um simples (e tipicamente humano) medo de aranhas até o temor a um determinado ancião, passando pelo medo de automóveis e o pavor incapacitante de outros vampiros.  
O jogador e o Narrador devem trabalhar juntos para determinar quais fobias se adaptam melhor às particularidades de cada personagens. Toda vez que é confrontado com o objeto ou pessoa de sua fobia, o personagem tem de ser bem sucedido em um teste de Rötschreck contra uma dificuldade 6 (ou gastar um ponto de Força de Vontade antes do teste) para não fugir da presença do que quer que seja que provoque seu temor. É óbvio que isso não está ligado necessariamente ao fogo, como sugere o Rötschreck, mas serve também para simular o medo. Se o personagem obtiver uma falha crítica nesse teste ou não tiver uma rota de fuga, o Narrador pode muito bem aumentar para 8 a dificuldade dos teste subsequentes relacionados àquela fobia.

- **Falta de Sensibilidade** (Cb:Malk)  
Esta Perturbação faz com que o vampiro não sinta nenhuma emoção. Apesar de ainda ceder à Dominação e ao Laço de Sangue, ele se comporta mais como um “robô condicionado” do que como um “escravo apaixonado”. Os testes de Humanidade, Trilha, Consciência ou Convicção ganham +2 de dificuldade. Os testes Sociais envolvendo emoções sofrem penalidade de 1 dado e não é permitida a compra da Habilidade Performance.

- **Gasto Descontrolado de Sangue** (Cb:Malk)  
O vampiro inconscientemente gasta pontos de sangue para aumentar seus Atributos em horas desnecessárias. O jogador pode manifestá-la durante alguma cena, mas a palavra final quanto a esse gasto é do Narrador.

- **Masoquismo** (Cb:Malk)  
Estes vampiros apreciam a dor. Quando o nível de vitalidade está abaixo de Escoriado, deve-se testas Força de Vontade (dif. 6); falhando, o vampiro não realiza nenhuma ação além de apreciar a sensação de dor. Também deve ser bem sucedido no teste de Autocontrole (dif. 8) para utilizar os Pontos de Sangue para curar seus ferimentos não importa o quão gravemente ferido esteja.

- **Lapsos de Memória** (Cb:Malk)  
O vampiro momentaneamente esquece de fatos ou detalhes importantes. Uma vez por cena esta Perturbação deve se manifestar podendo fazê-lo esquecer inclusive suas Habilidades. Esta Perturbação merece atenção especial do Narrador, por ser um pouco mais complexa de ser administrada.  
OBS: O esquecimento de Habilidades inclui também o aprendizado de Disciplinas, ou seja, a personagem pode esquecer o uso de algum poder momentaneamente.

- **Fixação em Objeto de Poder** (Cb:Malk)  
O vampiro é dependente de um objeto significativo em sua existência, não podendo ficar separado dele em nenhuma hipótese, ou então ele perde 2 dados em todas as Paradas de Dados. Em momentos de tensão, o jogador deve testar Força de Vontade (dif. 6) para evitr qualquer forma de conforto físico possível com o objeto (esfregá-lo no corpo, abraçá-lo, etc.).  
OBS: Com o tempo, a pessoa pode adquirir Múltiplas Personalidades relacionadas ao objeto. Ex.: Criança, se o objeto for um urso de pelúcia; personalidade violenta, se o objeto for um cinto com o qual ela apanhava; etc.

- **Regressão** (Cb:Malk)  
Os vampiros com esta Perturbação regridem a idade mental quando estão em uma situação tensa. A dif. dos testes de Autocontrole/Instintos são aumentadas em 2 permanentemente, devido à falta de disciplina que a criança vampiro possui. Um vampiro com essa Perturbação é um ser imensamente poderoso, sem a mínima noção do que possui nas mãos.

- **Impulso de Auto-Aniquilação** (Cb:Malk)  
O vampiro deseja morrer, e quando se pega numa situação que evidencia sua imortalidade (ex.: ver o túmulo de seus filhos, ou alguém mais novo falecer). Ele deve testar Força de Vontade e ser bem sucedido, ou então fará de tudo para obter sua Morte Final a qualquer custo. Esse comportamento não é consciente, e dura apenas 1 cena, dependendo do que ele faça.

- **Sinestesia** (Cb:Malk)  
A Percepção sensorial do vampiro é embaralhada, tal que ele “ouve” cores, “cheira” texturas, “saboreia” sons. Os testes de Expressão e Performance têm dif. aumentada em 2, mas ele pode gastar um ponto de Força de Vontade para “religar” seus sentidos de forma normal. Um sinestésico não pode entender outro, já que as ligações variam de pessoa pra pessoa.

- **Obssessão/Compulsão** (V:tM)   
O trauma, culpa ou conflito interno que causam esta perturbação forçam o indivíduo a concentrar praticamente toda a sua atenção e energia em um único e repetitivo comportamento ou ação. A obsessão diz respeito aos desejos de um indivíduo de controlar seu ambiente – manter tudo limpo, manter o local silencioso ou sossegado, ou manter indivíduos indesejáveis afastados de uma certa área, por exemplo. A compulsão é uma ação de conjunto de ações de um indivíduo sente necessidade de executar para avaliar a sua ansiedade; por exemplo, dispõe objetos numa determinada ordem ou posição, alimentar-se de um mortal de uma maneira precisa e ritualística que jamais varia.  
Os vampiros que tiverem uma perturbação obsessiva ou compulsiva devem definir um conjunto de ações ou comportamentos específicos, como descrito acima, e segui-lo a despeito de todo o restante. O comportamento obsessivo/compulsivo pode ser dispensado no curso de uma cena mediante o gasto temporário de um ponto e Força de Vontade. A dificuldade de qualquer tentativa para coagir ou Dominar um personagem para obrigá-lo a cessar aquele comportamento é aumentada em um ponto. Se um vampiro for forçado a resistir à sua perturbação, ele entra em frenesi automaticamente.

**- Múltiplas Personalidades** (V:tM)   
O Trauma que gera essa perturbação fraciona a personalidade da vítima em uma ou mais personalidades diferentes, o que permite que a vítima renegue o trauma, ou quaisquer ações causadas, colocando a culpa em "outra pessoa". Cada personalidade é criada para responder a determinados estímulos – uma pessoa que tenha sofrido abuso desenvolve uma personalidade sobrevivente dura-como-o-aço, cria um "protetor" ou até mesmo torna-se uma assassina para anular o abuso que ela está sofrido.

- **Esquizofrenia** (V:tM)Conjuntos de sentimentos e impulsos conflitantes e insolúveis podem fazer com que a vítima desenvolva a esquizofrenia, que se manifesta pela fuga da realidade, mudanças violentas de comportamento e alucinações. Esse é o tipo clássico de perturbação, que faz que com as pessoas converse com as paredes, imaginem ser o Rei do Sião, ou dizer que recebem instruções de seus cãezinhos que lhes mandam sair e matar.  
Para interpretar essa perturbação é preciso considerar tudo cuidadosamente, pois o personagem precisa determinar um conjunto geral de comportamentos relacionados ao trauma que provocou a perturbação. As alucinações, as atitudes esquisitas e as vozes inaudíveis originam-se de um terrível conflito interno que o indivíduo é incapaz de resolver. O jogador precisa estabelecer uma idéia firme sobre que conflito é esse e então racionalizar e definir que tipo de comportamento ele causa.  
Os vampiros que sofrem dessa perturbação são imprevisíveis e perigosos. Nas situações que disparam o conflito interno de um vampiro, as dificuldades de todos os testes para resistir ao frenesi sofrem um acréscimo de três pontos e o vampiro perde três dados de todos os seus testes de Força de Vontade.

- **Paranóia** (V:tM)  
A vítima de paranóia acredita que sua infelicidade e insegurança se origina da hostilidade e perseguição externas. Os paranóicos são obcecados por suas manias de perseguição, criando com freqüências vastas e intrincadas teorias de conspiração, criando com freqüência por quem estão sendo atormentados. Qualquer pessoa que eles pensem ser “um deles” será alvo de violência.  
Os Membros que sofrem de paranóia têm dificuldade de interagir socialmente; as dificuldades de todos do testes que envolvem uma interação são aumentadas em um ponto. Eles são desconfiados e suspeitam de todo mundo, mesmo suas próprias crias presas por laços de sangue. O menor sinal de comportamento suspeito é suficiente para provocar um teste de frenesi, com a dificuldade relativa ao grau de comportamento. Esta paranóia pode inclusiva manifestar-se como práticas de alimentação rigorosas e complexas, para evitar que “eles” contaminem o suprimento de alimento vampírico.

- **Megalomania** (V:tM)   
Os indivíduos que sofrem desta perturbação são obcecados por acumular poder e riqueza, tornando-se os indivíduos mais poderosos de sua região, para com isso disfarçarem sua insegurança. Tais indivíduos são invariavelmente arrogantes e absolutamente seguros de suas habilidades, convencidos de sua superioridade inerente. Os meios para alcançar essa posição podem assumir várias formas, desde conspirações malignas à brutalidade explícita. Qualquer indivíduo com Status maior ou igual ao seu é encarado como um “competidor”.  
Vampiros que sofram dessa perturbação lutam constantemente para alcançar o topo do poder e da influencia por quaisquer meios necessários Do ponto de vista de um megalomaníaco, existem somente duas classes de pessoas: os fracos e os que não merecem o poder que tem e portanto precisam ser enfraquecidos. Esta opinião se estende a todos aqueles que rodeiam o vampiro., incluindo os membros do próprio circulo. Esta perturbação concede um dado extra a todos os testes de Força de Vontade da vítima, devido ao seu exagerado senso de superioridade.  
Se um vampiro megalomaníaco se vir diante da oportunidade de diablerizar um Membro mais poderoso, ele se sentirá dolorosamente tentado a fazê-lo. É preciso que o vampiro faça um teste de Força de Vontade (dif. 10) para que ele evite tomar “aquilo que lhe pertence por direito”.

- **Bulimia** (V:tM)  
Indivíduos que sofrem de bulimia aplacam seus sentimentos de culpa e insegurança entregando-se a atitudes que os confortam – Neste caso, consumo de alimento. Um bulímico irá ingerir quantidades absurdas de comida quando estiver sob tensão e, a seguir, esvaziará seu estômago de maneiras drásticas, de modo a poder comer ainda mais.  
No caso de vampiros com este tipo de perturbação, a necessidade por alimento é um modo de aliviar o medo e a ansiedade endêmicos ao Mundo das Trevas. Um vampiro bulímico pode alimentar-se quatro vezes ou mias em uma noite – caçando, gastando o sangue em atividades inúteis e depois reiniciando o ciclo.  
Um vampiro com bulimia fica com fome mais depressa do que os outros vampiros. Quando está se alimentando, um vampiro bulímico precisa fazer um teste de Consciência (dif. 7). Se ele fracassar, irá se alimentar até que sua reserva de sangue esteja plena, quer ele necessite do sangue extra ou não; Um vampiro que foi mantido à força sem se alimentar está arriscado a entrar em frenesi (faça um teste de frenesi, dificuldade 6). A dificuldade aumenta em um para cada 15 minutos que ele é impedido de beber.  
  
  
- **Histeria** (V:tM)  
Uma pessoa que seja presa de histeria é incapaz de controlar suas emoções, sofrendo de graves alterações de humor e ataques violentos quando sujeita à tensão ou ansiedade.  
Um vampiro histérico precisa fazer testes de frenesi sempre que for submetido a tensões ou pressão. Esses testes costumam ter dificuldade igual a 6, mas ela sobe para 8 se a tensão for repentina ou muito grave. Além disso, qualquer ação que resulte numa falha critica faz com que o vampiro entre em frenesi automaticamente.  
  
  
- **Psicose Maniaco-Depressiva** (V:tM)  
Os maníaco-depressivos sofrem de graves alterações de humor, que às vezes resultam de traumas graves ou ansiedade. As vítimas podem sentir-se seguras e confiantes num momento, tornando-se incontrolavelmente letárgicas e pessimistas no seguinte.  
Os Membros que sofrem desta perturbação sempre a um fio, sem nunca saber quando ocorrer a próxima mudança de humor. Sempre que um vampiro falha numa tarefa, o Narrador tem a opção de fazer um teste de Força de Vontade em segredo (dif. 8). Se o personagem fracassar no teste, ele cai em depressão. Além disso, o vampiro cairá em depressão sempre que um de seus testes resulta numa falha critica, ou se sua reserva de sangue ficar abaixo de 2. O Narrador deve lançar um dado para determinar por quantas cenas o personagem ficará deprimido, mantendo esse numero em segredo.  
Os vampiros em estado de depressão tem seus níveis de Força de Vontade reduzidos à metade (mínimo 1). Para completar, o vampiro não tem acesso à sua reserva de sangue para aumentar Atributos. Quando emergir do estado depressivo, o personagem permanecerá animado, bem disposto e muito ativo (de modo obsessivo) durante um número de um número de cenas igual proporcional ao tempo que passou em depressão. Quando um vampiro esta nessa condição maníaca, a dificuldade de todos os testes de Frenesi aumentam em um ponto.

- **Fuga** (V:tM)As vítimas que sofrem desta perturbação passam por “apagões” e perda de memória. Quando submetidos ao estresse, o indivíduo começa a apresentar um conjunto específico e rígido de comportamentos para remover os sintomas estressantes. Isso difere do caso de múltiplas personalidades, porque o indivíduo não tem uma personalidade separada, mas age de modo automático, como se estivesse sonâmbulo.  
Os vampiros que sofrem dessa perturbação precisam fazer um teste de Força de Vontade (dif. 8) sempre que forem submetidos ao estresse ou pressões. Se fracassar, o jogador pode encenar o estado do personagem que age como se estivesse em transe; caso contrário, o personagem passa a ser controlado pelo Narrador por um numero de cenas determinado pelo lance de um dado. Durante esse período, o Narrador pode fazer com que o personagem aja da maneira que ele achar melhor para eliminar a causa da tensão. No final da fuga, o personagem “recupera a consciência”, sem lembrar-se de nada do que aconteceu.

- **Animismo Sangüinário** (V:tM)   
Esta é uma perturbação que só afeta os vampiros, em resposta ao sentimento de culpa arraigado que eles têm em relação ao ato de alimentar-se do sangue de seres humanos. Os Membros que sofrem desta perturbação acreditam que além de consumirem o sangue da vítima, eles também retiram a sua alma, que passa então a fazer parte do subconsciente do vampiro. Nas horas que se sucedem de sua alimentação, o vampiro ouve a voz da sua vítima dentro da sua própria cabeça e passa por uma torrente de “recordações” da mente da vítima – tudo criado pelo subconsciente do vampiro. Nos casos extremos, esta sensação de possessão pode levar o vampiro a desempenhar ações que atribui às suas vítimas. Obviamente, praticar a diablerie seria péssima idéia para um animista...  
Quando um vampiro com esta perturbação se alimenta de um mortal, é preciso fazer um teste de Força de Vontade (dif. 6, ou 9 se drenar o mortal até a morte). Se for bem sucedido, ele será atormentado pelas “recordações” da pessoa cuja alma ele consumiu parcialmente, mas continuará apto a agir normalmente. Se fracassar no teste, então as imagens em sua mente serão tão vívidas que ele ficará propenso a desenvolver uma segunda personalidade dentro dele – uma personalidade zangada e reprovadora, cujo objetivo é causar dano ao vampiro e seus associados. O jogador deve interpretar esse estado; caso contrário, o Narrador assume o controle do personagem e faz com que ele se comporte como se a mente da vítima estivesse prevalecendo. Durante os breves momentos que antecedem o alvorecer, o controle reverte automaticamente para o vampiro.