Player:		**Kinfolk:**	
Character:			
Role:			

Belief:	
Goal:	
Instinct:	
Gear:	

Friend:		**Enemy:**	
Contacts:			

Trait	Level	Uses	Trait Checks
	○ 1 ○ 2 ○ 3	○ +1d 1x/session +1d repeatedly ○ Re-roll traitors 1x/session	○○○○○ ○○○○○
	○ 1 ○ 2 ○ 3	○ +1d 1x/session +1d repeatedly ○ Re-roll traitors 1x/session	○○○○○ ○○○○○
	○ 1 ○ 2 ○ 3	○ +1d 1x/session +1d repeatedly ○ Re-roll traitors 1x/session	○○○○○ ○○○○○
	○ 1 ○ 2 ○ 3	○ +1d 1x/session +1d repeatedly ○ Re-roll traitors 1x/session	○○○○○ ○○○○○
	○ 1 ○ 2 ○ 3	○ +1d 1x/session +1d repeatedly ○ Re-roll traitors 1x/session	○○○○○ ○○○○○

Nature:		P:○○○○○ F:○○○○			
Health		P:○○○○○ F:○○○○	**Resources**		P:○○○○○○○○ F:○○○○○○○○
Will		P:○○○○○ F:○○○○	**Circles**		P:○○○○○○○○ F:○○○○○○○○

Skill	Exp	Uses	Skill	Exp	Uses
		P:○○○○○ F:○○○○			P:○○○○○ F:○○○○
		P:○○○○○ F:○○○○			P:○○○○○ F:○○○○
		P:○○○○○ F:○○○○			P:○○○○○ F:○○○○
		P:○○○○○ F:○○○○			P:○○○○○ F:○○○○
		P:○○○○○ F:○○○○			P:○○○○○ F:○○○○
		P:○○○○○ F:○○○○			P:○○○○○ F:○○○○
		P:○○○○○ F:○○○○			P:○○○○○ F:○○○○
		P:○○○○○ F:○○○○			P:○○○○○ F:○○○○
		P:○○○○○ F:○○○○			P:○○○○○ F:○○○○
		P:○○○○○ F:○○○○			P:○○○○○ F:○○○○
		P:○○○○○ F:○○○○			P:○○○○○ F:○○○○
		P:○○○○○ F:○○○○			P:○○○○○ F:○○○○

Health Track	
Healthy no modifiers	○
Hungry/Thirsty -1 any conflict disposition	○
Angry -1 Will-based conflict disposition	○
Tired -1 any conflict disposition	○
Injured -1D Nature, Will, Health, Skills	○
Injured -1D Nature, Will, Health, Skills	○

Rewards		
Fate Open-end 6's as extra dice.		Used ○○○○○ ○○○○○
Persona Tap Nature (1) +1d to +3d (1-3)		Used ○○○○○ ○○○○○

Earn Checks	Spend Checks
1: -1d your test 2: +2d to opponent's vs. test 2: break a tie in opponent's favor	1: 1 test in player turn 2: Recover test in GM's Turn 3: Temp. Elevate a trait 2: Recharge Lv. 1 Tr. 4: Recharge Lv. 3 Tr.