

BASIC INFORMATION

<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	
COMPANION NAME		ALIGNMENT	CHARACTER NAME	
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CREATURE TYPE/SUBTYPE		SIZE	LEVEL	PLAYER NAME

HIT POINTS

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CURRENT HP	TEMPORARY HP	TOTAL HP	HIT DICE
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	NONLETHAL DAMAGE	DAMAGE RESISTANCE	ENERGY RESISTANCE

ABILITY SCORES

	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	BONUS	PENALTY
STR STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX DEXTERITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WIS WISDOM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

DEFENSE

	TOTAL	DEX MODIFIER	SIZE MODIFIER	ARMOR & SHIELD	MISC BONUS
ARMOR CLASS	<input type="text"/>	= 10 + <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
TOUCH ARMOR CLASS	<input type="text"/>	= 10 + <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
FLAT-FOOTED ARMOR CLASS	<input type="text"/>	= 10 + <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>

INITIATIVE MODIFIER

<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
TOTAL		DEX MOD		MISC MODS

BASE ATTACK BONUS

<input type="text"/>	FT.	<input type="text"/>	SQ.	<input type="text"/>	FT.	<input type="text"/>	SQ.
BASE SPEED				WITH ARMOR			
<input type="text"/>	FT.	<input type="text"/>	FT.	<input type="text"/>	FT.	<input type="text"/>	FT.
FLY	SWIM	CLIMB	BURROW				

SAVING THROWS

	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MOD	MISC
FORTITUDE (CONSTITUTION)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
REFLEX (DEXTERITY)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
WILL (WISDOM)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
SPELL RESISTANCE				
<input type="text"/>				
DAMAGE REDUCTION				
<input type="text"/>				

COMBAT MANEUVERS

	TOTAL	BASE ATTACK BONUS	DEX MOD	SIZE MOD	MISC MODS
CMB (COMBAT MANEUVER BONUS)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
	TOTAL	BASE ATTACK BONUS	STR MOD	DEX MOD	MISC MODS
CMD (COMBAT MANEUVER DEFENSE)	<input type="text"/>	= 10 + <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>

PORTRAIT

ATTACKS

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ATTACK	ATTACK BONUS	RANGE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DAMAGE	TYPE	MULTIPLIER

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ATTACK	ATTACK BONUS	RANGE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DAMAGE	TYPE	MULTIPLIER

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ATTACK	ATTACK BONUS	RANGE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DAMAGE	TYPE	MULTIPLIER

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ATTACK	ATTACK BONUS	RANGE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DAMAGE	TYPE	MULTIPLIER

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ATTACK	ATTACK BONUS	RANGE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DAMAGE	TYPE	MULTIPLIER

SKILLS

	TOTAL BONUS	ABILITY MOD	SKILL RANKS	MISC BONUS
<input type="checkbox"/> ACROBATICS (DEX)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> CLIMB (STR)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ESCAPE ARTIST (DEX)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> FLY (DEX)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PERCEPTION (WIS)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SENSE MOTIVE (CHA)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> STEALTH (DEX)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SURVIVAL (WIS)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SWIM (STR)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>

DESCRIPTION

