

<div>Player</div>				<div>AC</div>	<div>Hit Points</div>	<div>Passive Perception</div>	<div><div><div></div>Blinded</div><div><div></div>Charmed</div><div><div></div>Deafened</div></div>	<div><div><div></div>Frightened</div><div><div></div>Grappled</div><div><div></div>Incapacitated</div></div>	<div><div><div></div>Invisible</div><div><div></div>Paralyzed</div><div><div></div>Petrified</div></div>	<div></div>	<div>Initiative</div>
<div>1</div>											
<div>2</div>											
<div>3</div>											
<div>4</div>											
<div>5</div>											
<div>6</div>											
<div>7</div>											
<div>8</div>											
<div>9</div>											
<div>10</div>											
<div>11</div>											
<div>12</div>											
<div>13</div>											
<div>14</div>											
<div>15</div>											
<div>16</div>											
<div>17</div>											
<div>18</div>											
<div>19</div>											
<div>20</div>											
<div>21</div>											
<div>22</div>											
<div>23</div>											
<div>24</div>											
<div>25</div>											
<div>26</div>											
<div>27</div>											
<div>28</div>											
<div>29</div>											
<div>30</div>											

CLASS & LEVEL

AC

Hit Points

NAME

ATK BONUS DAMAGE/TYPE

CLASS & LEVEL

AC

Hit Points

NAME

ATK BONUS DAMAGE/TYPE

CLASS & LEVEL

AC

Hit Points

NAME

ATK BONUS DAMAGE/TYPE

Notes

Reset All

Reset Init.

Reset Mons