

Creature	<input type="text"/>	Creature	<input type="text"/>	Creature	<input type="text"/>	Creature	<input type="text"/>
# Appear	<input type="text"/>	# Appear	<input type="text"/>	# Appear	<input type="text"/>	# Appear	<input type="text"/>
Armor Class	<input type="text"/>	Armor Class	<input type="text"/>	Armor Class	<input type="text"/>	Armor Class	<input type="text"/>
Hit Dice	<input type="text"/>	Hit Dice	<input type="text"/>	Hit Dice	<input type="text"/>	Hit Dice	<input type="text"/>
Hit Points	<input type="text"/>	Hit Points	<input type="text"/>	Hit Points	<input type="text"/>	Hit Points	<input type="text"/>
# of Attacks	<input type="text"/>	# of Attacks	<input type="text"/>	# of Attacks	<input type="text"/>	# of Attacks	<input type="text"/>
Damage	<input type="text"/>	Damage	<input type="text"/>	Damage	<input type="text"/>	Damage	<input type="text"/>
Move	<input type="text"/>	Move	<input type="text"/>	Move	<input type="text"/>	Move	<input type="text"/>
Save As	<input type="text"/>	Save As	<input type="text"/>	Save As	<input type="text"/>	Save As	<input type="text"/>
Morale	<input type="text"/>	Morale	<input type="text"/>	Morale	<input type="text"/>	Morale	<input type="text"/>
Treasure	<input type="text"/>	Treasure	<input type="text"/>	Treasure	<input type="text"/>	Treasure	<input type="text"/>
XP	<input type="text"/>	XP	<input type="text"/>	XP	<input type="text"/>	XP	<input type="text"/>
Notes	<input type="text"/>	Notes	<input type="text"/>	Notes	<input type="text"/>	Notes	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>

Encounter Notes

Creature	<input type="text"/>	Creature	<input type="text"/>	Creature	<input type="text"/>	Creature	<input type="text"/>
# Appear	<input type="text"/>	# Appear	<input type="text"/>	# Appear	<input type="text"/>	# Appear	<input type="text"/>
Armor Class	<input type="text"/>	Armor Class	<input type="text"/>	Armor Class	<input type="text"/>	Armor Class	<input type="text"/>
Hit Dice	<input type="text"/>	Hit Dice	<input type="text"/>	Hit Dice	<input type="text"/>	Hit Dice	<input type="text"/>
Hit Points	<input type="text"/>	Hit Points	<input type="text"/>	Hit Points	<input type="text"/>	Hit Points	<input type="text"/>
# of Attacks	<input type="text"/>	# of Attacks	<input type="text"/>	# of Attacks	<input type="text"/>	# of Attacks	<input type="text"/>
Damage	<input type="text"/>	Damage	<input type="text"/>	Damage	<input type="text"/>	Damage	<input type="text"/>
Move	<input type="text"/>	Move	<input type="text"/>	Move	<input type="text"/>	Move	<input type="text"/>
Save As	<input type="text"/>	Save As	<input type="text"/>	Save As	<input type="text"/>	Save As	<input type="text"/>
Morale	<input type="text"/>	Morale	<input type="text"/>	Morale	<input type="text"/>	Morale	<input type="text"/>
Treasure	<input type="text"/>	Treasure	<input type="text"/>	Treasure	<input type="text"/>	Treasure	<input type="text"/>
XP	<input type="text"/>	XP	<input type="text"/>	XP	<input type="text"/>	XP	<input type="text"/>
Notes	<input type="text"/>	Notes	<input type="text"/>	Notes	<input type="text"/>	Notes	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>

DM Creature Sheet

By: Scott Abraham Fillable by: James Davis

