

EIDOLON

EIDOLON NAME

BASE FORM

ALIGNMENT

TYPE

OUTSIDER

SIZE

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER
STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>

HIT POINTS

INITIATIVE

SPEED

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

TOTAL (DEX+MISC.)

DAMAGE

NONLETHAL DAMAGE

DEFENSES

DR

SR

AC

ARMOR CLASS = 10 + + + +

TOTAL DEX MODIFIER SIZE MODIFIER NATURAL ARMOR MISC. MODIFIER

TOUCH

FLAT-FOOTED

SAVING THROWS TOTAL BASE SAVE ABILITY MODIFIER MAGIC MODIFIER MISC. MODIFIER

FORTITUDE

GOOD ■ POOR ■

= + CON + +

REFLEX

GOOD ■ POOR ■

= + DEX + +

WILL

GOOD ■ POOR ■

= + WIS + +

LANGUAGES

SKILLS

TOTAL BONUS ABILITY MOD. RANKS MISC. MOD.

<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"/>
<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"/>	<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"/>
<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"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

COMBAT

CMB

CMD

CMB = Base Attack Bonus + Strength Mod. + Size Mod.
CMD = 10 + Base Attack Bonus + Strength Mod. + Dexterity Mod + Size Mod. + Miscellaneous* Mod.
 *circumstance, deflection, dodge, insight, morale, profane, and sacred bonuses

FEATS

SPECIAL ABILITIES

<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"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

ATTACKS

<input type="text"/>		
ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>		
ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>		
ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>		
ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>		
ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>		
ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>		
ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

EVOLUTIONS

EVOLUTION COST

<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"/>	<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"/>

EVOLUTION POOL

POINTS SPENT