

Seuls les humains peuvent jumeler plusieurs classes. Pour cela, ils doivent posséder des scores de 15 ou plus dans les caractéristiques primordiales de leur première classe, et des scores de 17 ou plus dans les caractéristiques primordiales de leur nouvelle classe. Le personnage commence sa carrière dans une classe donnée. Il peut monter d'autant de niveaux d'expérience qu'il le désire avant de changer de classe ; il n'existe pas de limite au-delà de laquelle il est trop tard pour prendre un nouveau départ. Toutefois, le personnage doit avoir atteint au minimum le niveau 2 dans sa première classe avant de l'abandonner. Il peut accumuler jusqu'à quatre classes, une de chaque groupe, du moment qu'il satisfait aux conditions de caractéristiques de chacune et se montre désireux d'effectuer le changement (attention toutefois aux restrictions de certaines classes en matière d'alignement).

A tout moment après avoir atteint le 2^e niveau, un personnage humain peut adopter une nouvelle classe, à condition de posséder des scores de 17 ou plus dans les caractéristiques primordiales de sa nouvelle classe. Une fois le changement effectué, le personnage ne gagne plus de points d'expérience et ne peut plus monter de niveau dans sa classe précédente. Il ne peut pas non plus revenir à cette dernière au bout d'un moment et reprendre sa progression là où il l'avait interrompue : une fois qu'il l'avait abandonné, il n'y a plus rien à reprendre tout ce qu'il avait à y apprendre. Un personnage qui change de classe démarre dans sa nouvelle classe au 1^{er} niveau, avec 0 point d'expérience ; par contre, il conserve ses points de vie précédents. Il acquiert les capacités de sa nouvelle classe, et doit se conformer aux restrictions imposées par celle-ci. Il ne gagne ni ne perd de points de caractéristiques (par exemple, un magicien avec un score de Force de 18 devenant guerrier ne tire pas de pourcentage pour déterminer sa Force exceptionnelle ; et de la même façon, un guerrier qui devient magicien conserve sa Force exceptionnelle). Il utilise désormais les tables de combat et de jets de sauvegarde propres à sa nouvelle classe et son nouveau niveau d'expérience.

Ceci ne signifie nullement qu'un humain possédant plusieurs classes oublie tout ce qu'il savait avant ; il ne perd rien des connaissances, capacités et compétences inhérentes à son ancienne classe. Mais s'il les utilise au cours d'une rencontre, il ne gagnera aucun point d'expérience pour cette dernière, et seulement la moitié pour toute l'aventure. Les seules choses que le personnage conserve sans aucune restriction sont ses dés de vie et points de vie. Il ne peut plus utiliser ses anciennes valeurs de combat ou de jets de sauvegarde, les armes et armures qu'il lui étaient précédemment autorisées, et les capacités spécifiques à son ancienne classe. En fait

dans l'apprentissage de sa nouvelle classe.

Dé plus, le personnage ne gagne pas de dés de vie ou points de vie tant qu'il progresse au sein de sa nouvelle classe.

Les restrictions exposées dans les deux paragraphes précédents durent jusqu'à ce que le personnage atteigne sa nouvelle classe *supérieure* au plus haut niveau jamais atteint dans ses classes précédentes. À ce moment, toutes ces restrictions sautent : le personnage récupère les capacités de ses classes précédentes, et ne subit plus de pénalité sur ses points d'expérience lorsqu'il les utilise. Il gagne un nouveau dés de vie (celui approprié à sa nouvelle classe) et les points de vie correspondants chaque fois qu'il monte de niveau dans sa nouvelle classe. Malgré tout, il doit continuer à se conformer aux restrictions de cette dernière. Un guerrier devenu magicien, par exemple, ne pourra jamais lancer de sorts en armure, quel que soient ses niveaux respectifs dans les deux classes.

Tarus Boncœur commence sa carrière d'aventurier en tant que d'erc, avec un score de 50gesses de 16, il monte jusqu'au niveau 3, puis décide de devenir guerrier, étant donné qu'il possède un score de force de 17 il conserve ses 14 points de vie (obtenus sur 38) ; pour le reste, il est en tous points semblable à un guerrier 1^{er} niveau. Lorsqu'il atteint le 4^e niveau dans sa nouvelle classe, il acquiert le droit de lancer 1d10 pour déterminer ses points de vie supplémentaires. Il peut dès lors lancer des sorts comme un d'erc de 3^e niveau, et se battre comme un guerrier de 4^e niveau. Durant la suite de sa carrière, Tarus reste guerrier mais conserve ses capacités cléricales mineures — un atout intéressant lorsque les choses tournent trop mal !

Lorsqu'un personnage multi-classe ou à classes jumelées est touché en combat par une créature absorbant des niveaux d'expérience, il perd d'abord des niveaux dans la classe où il en possède le plus. Lorsque toutes ses classes se retrouvent au même niveau, ou si elles le sont dès le départ, il perd d'abord un niveau dans celle qui requiert le plus de points d'expérience.

Le personnage peut récupérer les niveaux perdus par absorption ! mais jusqu'à ce qu'il y soit parvenu, il doit avant chaque aventure sélectionner la classe qu'il va utiliser prioritairement. S'il utilise des capacités inhérentes à ses autres classes, il subit les pénalités d'expérience exposées plus haut. Une fois qu'il a regagné tous les niveaux perdus, il est de nouveau libre d'utiliser ses capacités comme avant. Bien entendu, il ne peut pas remonter ses classes les plus anciennes au-dessus du niveau qu'il avait atteint au moment où il les a abandonnées.

Tarus est un guerrier niveau 3/clerc niveau 4. Il est touché par un nécrophage et perd un niveau de sa classe de clerc, puisque c'est la plus haute des deux. S'il est touché une seconde fois, il perd un niveau de sa classe de guerrier, puisque c'est celle qui nécessite le plus de points d'expérience au niveau où il se trouve. Une fois le combat terminé, il pourra regagner ses niveaux perdus, mais devra choisir s'il se comporte comme un clerc ou comme un guerrier. Une fois qu'il aura récupéré tous ses points d'expérience de guerrier, il ne pourra pas avancer davantage dans cette classe. Par contre, il pourra continuer à progresser en tant que clerc, et à utiliser ses capacités de guerrier niveau 3.