```
Base_personnage
              + $nom
              + $types
+ $emp_team
              + $etoile
              + $qualite
              + $stuff
              + $stuff
                       _3
              + $stuff
              + $stuff
              + $pv
+ $att
              #$id_persos
                   construct()
              + hydrate()
              + nom()
              + id_persos()
+ qualite()
              + types()
              + etoile()
              + stuff_1()
+ stuff_2()
+ stuff_3()
+ stuff_4()
              + pv()
              + att()
              + setId_persos()
+ setNom()
              et 9 de plus.
                        Δ
                  Personnage
              + $id_user
              + $id_perso
              + $niveau
              + $xp
              + $xp
                      max
              + $timeEndormi
              + $qualite
              + $etoile
              + $team
              + $etat
              + $def
              + $vit
              + $pen
+ $arm
              + $pre
              et 12 de plus...
              # $atout
                   _construct()
              + hydrate()
              + estEndormi()
              + frapper()
+ recevoirXP()
              + recevoirDegats()
              + soigner()
+ recevoirSoins()
              + debut
                        _combat()
              + reveil()
              + incrementAtout()
              + id_user()
              + id_perso()
              + xp()
              + xp_max()
et 38 de plus...
      Att soi
                                   Soigneur
+ lancerUnSoin()
                              + lancerUnSoin()
```