Equipement	
# nom_	1
# armure_	l
# bchance_	l
and 2 more	
+ Equipement()	1
+ ~Equipement()	l
+ getNom()	l
and 5 more	l
e_	
DEquip	
+ DEquip()	
+ ~DEquip()	
+ getBforce()	
and 4 more	
# replace()	
Ť	
DEquipV	
+ DEquipV()	
+ ~DEquipV()	