Equipement
# nom_ # armure_ # bchance_ and 2 more
+ Equipement() + ~Equipement() + getNom() and 5 more
<u> </u>
DEquip
# e_
+ DEquip() + ~DEquip() + getBforce() and 4 more # replace()
<u> </u>
DEquipF
+ DEquipF() + ~DEquipF()