	Equipement	
	# nom_ # armure	
	# bchance	
	and 2 more	
_		_
	+ Equipement()	
	+ ~Equipement()	
	+ getNom()	
	and 5 more	
Д		
	DEquip	
	# e	
	# C_	
	+ DEquip()	
	+ ~DEquip()	
	+ getBforce()	
	and 4 more	
	# replace()	
	T	
	DEquipA	
	55 140	
	+ DEquipA()	
	+ ~DEquipA()	