```
┌─────────────────────────┐
│       Equipement         │
├─────────────────────────┤
│                          │
├─────────────────────────┤
│ + ~Equipement()          │
│ + getNom()               │
│ + getBforce()            │
│ and 9 more...            │
└─────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────┐
│         Casque           │
├─────────────────────────┤
│                          │
├─────────────────────────┤
│ + ~Casque()              │
│ + getNom()               │
│ + getBforce()            │
│ and 9 more...            │
└─────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────┐
│      CasqueChance        │
├─────────────────────────┤
│ - nom_                   │
│ - armure_                │
│ - bchance_               │
│ and 2 more...            │
├─────────────────────────┤
│ + CasqueChance()         │
│ + getNom()               │
│ + getBforce()            │
│ and 8 more...            │
└─────────────────────────┘
```